NINTENDO Wii • 3DS • DS • Wii/DSi WARE • RETRO

07/11 • AUSGABE 171 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 07

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

MARIO & SONIC
bei den Olympischen Spielen: London

Für Wii und 3DS:
Heiße Infos zum nächsten Gipfeltreffen der Superstars!

25 SEITEN

XXL-TEST + LÖSUNG

ZELDA
OCARINA OF TIME 3D

DURCHGESPIELT: DER ERSTE NINTENDO-MEGA-HIT FÜR DEN 3DS!
KOMPLETT GELÖST: ALLE TEMPEL, RÄTSEL, BOSSE UND EXTRAS!

WEITERE TOP-GAMES

Wii Play: Motion (Wii)
Rayman Origins (Wii)
Disney Universe (Wii)
Star Fox 64 3D (3DS)
Tales of the Abyss (3DS)
Lego Pirates (3DS)
Shinobi (3DS)
Radiant Historia (DS)
u. v. m.

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Im letzten Monat hatte die Redaktion eine schwere Entscheidung zu treffen: Testen wir **Zelda: Ocarina of Time** in viel zu kurzer Zeit, nur um möglichst aktuell zu sein? Oder gehen wir erst in der folgenden Ausgabe ins Detail, spielen das Meisterwerk hierfür komplett durch und packen obendrein noch eine Komplettlösung mit ins Heft? Die Antwort findet ihr in der aktuellen Ausgabe, in der wir Links neuem Abenteuer über 25 Seiten widmen! Die Redaktion hat sich also entschlossen, bei der Berichterstattung zu einem wichtigen Spiel wie dem 3DS-**Zelda** nicht die erste, dafür aber die beste zu sein. Überzeugt euch selbst davon und lest unseren riesigen **Zelda**-Test sowie die XXL-Komplettlösung zum ersten großen 3DS-Hit!

Neben **Zelda: Ocarina of Time** haben wir natürlich eine Menge weiterer Spiele für Nintendo-Konsolen unter die Lupe genommen. Freut euch auf spannende Vorschauberichte zu neuem **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen, Star Fox 64 3D, Shinobi, Rayman Origins, Disney Universe** und dem DS-Geheimtipp **Radiant Historia**. Im Testteil erwarten euch zudem kritische Berichte zu aktuell erscheinenden Games für Wii, DS und 3DS wie beispielsweise **Wii Play: Motion** und **Lego Pirates of the Caribbean**. Und wie in jedem Monat haben wir noch eine Menge Tipps & Tricks, Infos und Meinungen aus der Nintendo-Community sowie Retro-Reportagen mit in die aktuelle Ausgabe gepackt.

Nachdem der N-ZONE in der Ausgabe nach der E3-Messe im letzten Jahr eine DVD mit Videos, Trailern, Interviews und spannenden Beiträgen rund um Nintendo beilag, werden wir dies aufgrund des positiven Feedbacks unserer Leser in der kommenden Ausgabe wiederholen. Und wer nicht bis dahin warten möchte und am liebsten stets tagesaktuell informiert sein will, wirft einfach einen Blick auf unsere Homepage unter www.videogameszone.de. So verpasst ihr garantiert auch keine spannenden Enthüllungen und Neuankündigungen – auch über die Nintendo-Konsolen hinaus!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

MARIO & SONIC

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Anzahl der Seiten, in denen es explizit um **Zelda** geht: *30 – allein Test und Lösung nehmen mehr als 25 Seiten ein. Aber das 3DS-Meisterwerk **Ocarina of Time 3D** ist es einfach wert, gewürdigt zu werden!*
- Test, den keiner machen wollte: ***Sudoku: The Puzzle Game Collection***
- Test, den jeder machen wollte: ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D***
- Reise des Monats: *Während seine Kollegen hart in der Redaktion schuften, spaziert unser Sebastian durch Los Angeles und schaut sich genüsslich die Neuheiten der diesjährigen E3-Messe an. In der nächsten N-ZONE berichten wir über alle Trends.*
- Jubiläum des Monats:: *Mit der euch vorliegenden Ausgabe starten wir in den 14. Jahrgang der N-ZONE. Seit 1997 gibt es uns schon.*
- Kult-Zitat des Monats: *„**Super Mario 64** war nur ein Akkord, **Zelda** ist die Sinfonie. Dieses Meisterwerk muss jeder sehen und erleben, der sich für Videospiele begeistert.“ – Treffender könnte man **Ocarina of Time** nicht umschreiben. Das Zitat stammt übrigens von Florian Brich, dem N-ZONE-Tester der Original-**Zelda**-Version fürs Nintendo 64. Wir meinen: Recht hat er!*

INHALT 07/2011

THOMAS

Unser Test sowie die XXL-Komplettlösung lassen keine Fragen zum 3DS-Debüt der **Zelda**-Reihe offen! Kommt das Remake von **Ocarina of Time** wirklich an das legendäre N64-Original heran? Kommt Link auf Anhieb bis an die Spitze der 3DS-Bestenlisten? Und wie besiege ich eigentlich Gohma?

TEST/TIPPS & TRICKS | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

36/72

VORSCHAU | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

16

SEBASTIAN

Passend zu den Olympischen Spielen im nächsten Jahr gehen Mario und Sonic samt Entourage wieder an den Start, um sich in den verschiedensten Disziplinen zu messen. Wir haben erste Infos zu Sportarten, Steuerung, der 3DS-Fassung und weiteren Features des Bestseller-Games!

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii

Disney Universe 21
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 16
Rayman Origins 20

3DS

Dreamtrigger 3D 28
Dual Pen Sports 28
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 16
Shinobi 25
Star Fox 64 3D 22
Tales of the Abyss 24

DS

Radiant Historia 29

TEST

Charts 52
Das Team 31
Einkaufsführer: Die besten Spielesammlungen 54
Kalender 34
Meinungsmache 32
Release-Termine 33
So testen wir 30
Top-Spiele 52

WII

Cabela's Dangerous Hunts 2011 46
Chrono Trigger (Virtual Console) 58
Dance Dance Revolution Hottest Party 4 47
Karaoke Revolution Glee Vol. 2 47
Super Adventure Island (Virtual Console) 59
Ubongo, Online (WiiWare) 61
Wii Play: Motion 44
Wo ist Walter? Wilde Abenteuer 3 (WiiWare) 59

3DS

Fortified Zone (3DS-Virtual Console) 60
Lego Pirates of the Caribbean 48
Sudoku – The Puzzle Game Collection 49
Super Mario Land (3DS-Virtual Console) 60
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (3DS-Virtual Console) 61
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 36

DS

Calculator (DSiWare) 61
Mighty Milky Way (DSiWare) 61

22

VORSCHAU | KOMMENDE 3DS-HITS

THOMAS

Zelda, und was kommt dann? Wir werfen einen Blick auf die derzeit interessantesten Neuankündigungen für Nintendos 3D-Handheld, beispielsweise auf **Star Fox 64 3D, Tales of Abyss, Shinobi** und **Dreamtrigger 3D.** Und mit einem Vorschaubericht zum Edel-RPG **Radiant Historia** kommt auch der gute alte DS nicht zu kurz!

44

TEST | Wii PLAY: MOTION

CHRISTOPH

Ein Dutzend Minispiele befinden sich auf der Disc, aber was hat jede einzelne Disziplin zu bieten? N-ZONE hat die 12-in-1-Spielesammlung erprobt und verrät, ob **Wii Play: Motion** noch mehr außer der dem Bundle beiliegenden roten Wii-FB zu bieten hat!

ONLINE

DSi-Kanäle 60
VideoGamesZone 56
Wii-Kanäle 58

RETRO

Der Zelda-Stammbaum – Teil 2 66
Donkey Kong: Der affige Lebenslauf 68
Retro-Startseite 64

SERVICE

Spielerforum 88

Tipps & Tricks:

Dead or Alive Dimensions 70
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels 71
Lego Pirates of the Caribbean 70
Super Street Fighter IV 3D-Edition 71

MEINUNGEN

Interview 95
Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Cabela's Dangerous Hunts 2011, Test 46
Calculator, Online 61
Chrono Trigger, Online 58
Dance Dance Revolution Hottest Party 4, Test 47
Dead or Alive Dimensions, Tipps 70
Dead or Alive: Dimensions, News 07
Die Schlümpfe reisen um die Welt, Retro 65
Disney Universe, Vorschau 21
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels, Tipps 71
Dreamtrigger 3D, Vorschau 28
Dual Heroes, Retro 64
Dual Pen Sports, Vorschau 28
FAST – Racing League, Online 59
Fortified Zone, Online 60
Germany's Next Topmodel, News 07
Karaoke Revolution Glee Vol. 2, Test 47
Lego Pirates of the Caribbean, Test 48
Lego Pirates of the Caribbean, Tipps 70
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012, Vorschau 16
Mighty Milky Way, Online 61
One Piece: Giant Battle, News 12
Radiant Historia, Vorschau 29
Rayman Origins, Vorschau 20
Shinobi, Vorschau 25
Star Fox 64 3D, Vorschau 22
Sudoku – The Puzzle Game Collection, Test 49
Super Adventure Island, Online 59
Super Mario Land, Online 60
Super Street Fighter IV 3D-Edition, Tipps 71
Tales of the Abyss, Vorschau 24
The Last Story, News 09
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX, Online 61
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Test 36
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, News 06
Ubongo, Online 61
Wii Play: Motion, Test 44
Wo ist Walter? Wilde Abenteuer 3, Online 59

ZELDA-GESCHENKE GRIECHEN IM VORTEIL!

3DS Welches Land bekommt die besten Ocarina of Time-Gimmicks spendiert? N-ZONE hat es herausgefunden.

Jeder Deutsche, der sich sein Exemplar von **Ocarina of Time 3D** bei bestimmten Händlern vorbestellt, erhält eine 3DS-Schutztasche kostenlos dazu. Aber die Spieler aus anderen Ländern sind deutlich im Vorteil, was Nintendos Großzügigkeit anlässlich der Veröffentlichung des besten 3DS-Spiels dieses Sommers betrifft. Wir küren die besten Geschenke-Abstauber.

PLATZ 3: DEUTSCHLAND

Wer **Ocarina of Time** hierzulande bei bestimmten Händlern vorbestellt, bekommt zusätzlich zum 3DS-Abenteuer noch eine Konsolenschutztasche gratis dazu. Darüber hinaus winkt allen Vorbestellern bei Vorauszahlung von zehn Euro noch ein Wende-Poster mit zwei Motiven aus dem Spiel. Nett, aber nicht umwerfend!

PLATZ 2: AUSTRALIEN

Noch glücklicher dürfen sich die australischen **Zelda**-Fans schätzen. Denn im Land der Kängurus ist **Ocarina of Time 3D** ausschließlich als Spezialauflage, die eine Okarina beinhaltet, erhältlich. Dem Paket liegt ein Zettel bei, auf dem die Noten für Zeldas Wiegenlied stehen.

PLATZ 1: GRIECHENLAND

Na gut, die Griechen stehen zwar kurz vorm Staatsbankrott, aber immerhin gibt es ein nettes Trostpflaster: Sie bekommen – weltweit betrachtet – die meisten **Zelda**-Gimmicks: Wer sich **Ocarina of Time** auf der griechischen Nintendo-Webseite vorbestellt, erhält nicht nur das 3DS-Spiel, sondern auch einen Schlüsselanhänger, eine Baseball-Cap, eine Dose mit Pflanzensamen (die den Deku-Baum repräsentieren sollen) und eine Mini-Okarina. Herzlichen Glückwunsch, liebe griechischen Freunde. Ihr habt das große Los gezogen!

Christoph meint: *„Ganz im Ernst: Ich persönlich bin mit der 3DS-Tasche, die wir Deutschen beim Kauf von **Ocarina of Time 3D** kostenlos dazubekommen, voll zufrieden. Denn ich benötige weder eine weitere Baseball-Cap, die mir sowieso nicht steht, noch Pflanzensamen (denn ich habe gewiss keinen grünen Daumen). Dennoch: Objektiv betrachtet erhalten die Griechen die wertigsten **The Legend of Zelda**-Gimmicks.“*

GEWINNSPIEL

... EUER BESTER ZELDA-MOMENT

Eure Kreativität ist gefragt: Macht mit bei unserer Leser-Aktion und gewinnt eine wertvolle The Legend of Zelda-Statue!

Nintendo und N-ZONE wollen wissen: Welches Spielerlebnis verbindet ihr mit der **Zelda**-Serie? Unter allen Einsendungen küren wir die beste Antwort und belohnen eure Kreativität mit einem genialen Hauptpreis, einer seltenen **Zelda**-Statue! Einsendeschluss ist der 19. Juli 2011. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Zur Teilnahme schickt bitte eine Postkarte mit eurem besten **Zelda**-Moment an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion
N-ZONE, Kennwort **Zelda**,
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

DEN SPRUNG VOM ZORA-WASSERFALL HINAB IN DIE TIEFE WERDE ICH NIEMALS VERGESSEN. DA KANN SELBST EIN BESUCH IM FREIBAD NICHT MITHALTEN!

WEISST DU NOCH, ALS WIR ZUM ERSTEN MAL AUF EPONAS RÜCKEN DURCH DIE EBENE VON HYRULE REITEN DURFTEN?

DEAD OR ALIVE

ZU SCHLÜPFRIG FÜR SKANDINAVIEN

3DS Das Prügelspiel ist offenbar zu anstößig für nordische Gemüter.

Das Prügelspiel **Dead or Alive: Dimensions** für den Nintendo 3DS wird in Schweden, Norwegen und Dänemark nicht in den Handel kommen. Nintendo reagiert mit dieser Entscheidung auf die Vorwürfe seitens einiger Medienvertreter, wonach das Beat' em Up kinderpornografische Spielelemente enthalte. Die Kritiker werfen den Entwicklern vor, dass minderjährige, leicht bekleidete Mädchen als Kämpferinnen auftreten, die durch ihre anzüglichen Posen kinderpornografischen Charakter ausstrahlen. Besonders die Möglichkeit, dass die Spieler beliebig auf die Brust und den Hintern heranzoomen können, stößt bei den Journalisten auf herbe Kritik. Aufgrund eines befürchteten Image-Schadens sah Nintendo deshalb von der Veröffentlichung von **Dead or Alive: Dimensions** in Skandinavien ab. Im übrigen Europa – unter anderem in Deutschland – kommt das Prügelspiel hingegen ganz regulär in den Handel. In der letzten N-ZONE erreichte der Titel 85 % im Test.

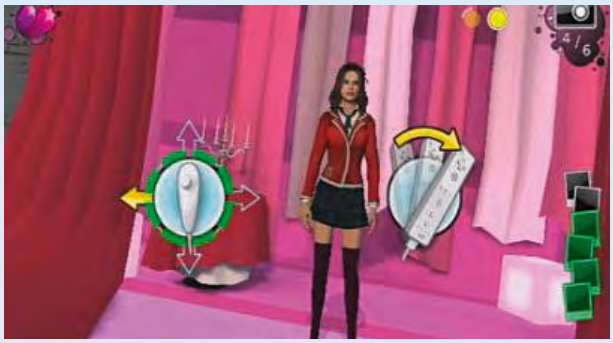
Christoph meint: *„Für mich klingt die ganze Angelegenheit nach einem zwanghaften Aufreger-Thema im Sommerloch. Die **Dead or Alive**-Serie gibt es nicht erst seit 2011 – somit hätten auch die Vorgänger der Serie erst gar nicht veröffentlicht werden dürfen. Dass es erst jetzt derartige Kontroverse gibt, ist aus meiner Sicht völlig unverständlich. Dennoch begrüße ich es, dass Nintendo das Image als Familienkonzern pflegt – denn so kennen und lieben wir den Mario-Konzern bekanntlich, und nicht als Hersteller von Spielen mit kinderpornographischen Inhalten. Daran, wie Nintendo mit diesem selbstgemachten Eklat umgegangen ist, zeigt sich jedoch, wie anständig die Firma ist."* ■

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

GERMANY'S NEXYT TOPMODEL 2011 (Wii)

Die letzte Staffel von **Germany's Next Topmodel** ist zwar gerade zu Ende gegangen, aber wer von Heidis Mädels nicht genug bekommt, für den haben die Entwickler von Independent Arts Software das passende Videospiel kreiert. Darin spaziert man durch das Topmodel-Haus, führt Gespräche mit den übrigen Topmodel-Aspirantinnen und absolviert (leider eher anspruchslose) Minispiele, darunter Fotoshooting und Yoga. Ihr merkt schon: Dieses Spiel ist nicht für Gamer gemacht, sondern für Mädchen und Liebhaber der Fernsehsendung – ob die sich aber mit der sterilen Grafik abfinden? Wenigstens treten einige Kandidaten aus der Show im Spiel auf, nämlich Lena Gercke, Sara Nuru, Larissa Marolt, Marie Nasemann und Mandy Bork (nicht zu verwechseln mit **Musikantenstadl**-Gastgeber Andy Borg!) ■



Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

RUNDUM-SORGLOS-PAKET?

3DS Was taugt das 12-in-1-Zubehörpaket? Wir haben's getestet.

Kaum ist eine neue Spielkonsole im Handel erhältlich, werfen die Hersteller auch schon allen erdenklichen Krimskrams auf den Markt – ob Taschen, Schutzfolien, Touchpens oder sonstige Utensilien. SpeedLink brachte jüngst das sogenannte „12-in-1 Starter Kit Power Edition" für knapp 18 Euro heraus. Es enthält auf den ersten Blick alles, was ein 3DS-Besitzer benötigt – aber wie steht es um die Qualität der einzelnen Bestandteile? ■

1. Sehr gut: 12-Volt-Adapter
Einen tadellosen Dienst verrichtet das 3DS-Aufladekabel fürs Auto. Es ist an eine herkömmliche 12-Volt-Buchse anschließbar und gibt der Konsole neuen Saft. Die Kabel sitzen fest – kurz und knapp: an diesem Zubehörbestandteil gibt es nichts zu meckern!

2. Gut: Tasche
Die harte Schutztasche ist relativ gut verarbeitet und bietet sogar Stauraum für die Augmented-Reality-Karten oder einige Nintendo-3DS-Spiele. Eine weichere Polsterung würde jedoch Stürze weitaus besser abfedern.

3. Befriedigend: Touchpens
Die ausziehbaren Stifte (jeweils 7 bis 10 Zentimeter lang) sind sehr leicht und fühlen sich entsprechend weniger wertig an als die Originale von Nintendo. Ihre harte Spitze könnte sogar langfristig Schlieren auf dem Touchscreen hinterlassen.

4. Gut: Schutzfolien
Wer sich gegen Kratzer auf den Bildschirmen schützen möchte, der kann entsprechende Folien anbringen. In der Praxis ließen sie sich relativ leicht anbringen – es ist aber eine Geduldsprobe, die Folien so auf den unteren und oberen Monitor zu kleben, ohne dass Luftbläschen zurückbleiben.

5. Gut: Staubtuch und Hüllen
Als überaus nützlich erweisen sich das Mikrofasertuch und die drei Plastikhüllen. An der Verarbeitung beider Zubehörteile gibt es jeweils nichts zu beanstanden. Das Scharnier der Spielehüllen ist recht bruchsicher.

6. Unnütz: Trageschlaufe
Aus unserer Sicht wenig praxistauglich ist die Trageschlaufe. Sie soll verhindern, dass einem die Nintendo-3DS-Konsole während des Spielens aus der Hand fällt – das ist aber angesichts der Griffigkeit des Geräts ohnehin unwahrscheinlich. Somit fällt uns das Fazit nicht schwer: Die Trageschlaufe ist schlichtweg unnütz.

Christoph meint:
„Der Begriff Power Edition in der Produktbezeichnung ist zwar übertrieben, dennoch ist das Starter Kit eine gute Investition für alle, die die darin enthaltenen Dinge benötigen. Ich selbst brauche aber weder einen 12-Volt-Adapter noch eine Trageschlaufe, geschweige denn Spielehüllen, Touchpens und Staubtuch – nur die Tasche ist für mich interessant. SpeedLink schickte uns auch eine Neopren-Schutztasche – doch die fiel beim Test durch, da der Reißverschluss ab Werk nicht funktionierte."

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

***Kommt Rayman Origins** nicht nur auf die Wii, sondern auch auf den Nintendo 3DS? Das jedenfalls sagt ein Mitarbeiter von Ubisoft Casablanca. Dieser behauptete auf seiner Webseite, dass er für die Umsetzung des Abenteuers auf die neue 3D-Konsole zuständig sei. Der Hinweis wurde mittlerweile jedoch von der Seite entfernt.*

Sollten sich die Verkaufszahlen des Nintendo 3DS (insbesondere in Nintendos Heimatland Japan) nicht bessern, veröffentlicht der Mario-Konzern die 3D-Konsole erneut und begleitet dies mit zahlreichen Werbespots und Anzeigen im Fernsehen und in Tageszeitungen. Wichtig ist insbesondere das Verteilen von mehr Promokonsolen im Fachhandel.

TOPS & FLOPS

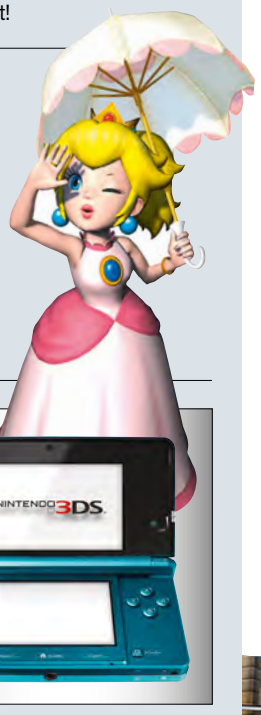
STRENG GEHEIM!

Die Belegschaft von Nintendo, die sich explizit um die Programmierung der **The Legend of Zelda**-Serie kümmert, hat tatsächlich Zugriff auf ein Dokument, das haargenau belegt, in welcher Reihenfolge der **Zelda**-Protagonist Link seine Abenteuer erlebt hat. Dies bestätigte Dan Owsen, Angestellte bei der amerikanischen Nintendo-Filiale. Ursprünglich war es sogar geplant, dieses Dokument zu veröffentlichen, aber Nintendo Japan verbot es den Kollegen. In der Retro-Reportage „Der **Zelda**-Stammbaum" versuchen wir jedoch, die zeitliche Abfolge zu rekonstruieren.

WÜRDEVOLL

Die Entwickler von Grezzo, welche die Neuauflage von **Ocarina of Time** programmierten, haben gute Arbeit geleistet. Das Meisterwerk besticht auch auf dem Nintendo 3DS durch eine fantastische Inszenierung, abwechslungsreiche Tempel, komplexe Nebenquests und eine gute (wenn auch im Vergleich zum Original etwas unkomfortablere) Steuerung. Der Hitstempel ist also in jeder Hinsicht wohlverdient!

SOMMER OHNE SPIELEFLAUTE



Kaum zu fassen: Wir haben Sommer – und für Wii, DS und 3DS kommt trotzdem eine Vielzahl an Spielen heraus! **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** wird am 17. Juni 2011 veröffentlicht, eine Woche später folgt **Wii Play: Motion** und am 01. Juli bringt Nintendo das Rollenspiel **Solatorobo: Red the Hunter** in den Handel. Im Herbst soll es dann Gerüchten zufolge mit **The Last Story** – einem Rollenspiel für die Wii, siehe rechte Spalte – weitergehen. Sonnige Zeiten für Nintendo-Zocker! Japaner freuen sich übrigens schon im Juli auf die Rückkehr von Fox McCloud in **Star Fox 64 3D**.

BÄM!

Noch bis zum 31. Juli 2011 dürft ihr beim Computec Games Award BÄM! auf www.bamaward.de eure Lieblingsspiele wählen. Ihr könnt also den Nintendo-Stars Super Mario, Professor Layton und Co. zum Sieg verhelfen! Wie immer gibt es dabei hochwertige Preise zu gewinnen, etwa PCs, Spielkonsolen, Handys, Navigationsgeräte und, und, und. Na los, worauf wartet ihr?

MISSERFOLG?

Offenbar verlief der Marktstart des Nintendo 3DS weitaus weniger erfolgreich als uns Nintendo und die Händler glauben lassen möchten. In den aktuellen britischen Verkaufslisten ist kein einziges 3DS-exklusives Spiel zu finden und auch in Japan tut sich die neue 3D-Konsole gegen die PlayStation Portable äußerst schwer. Das Gerät von Sony verkauft sich etwa doppelt so gut wie der 3DS. Anlass zur Beunruhigung? Jetzt ruht die Hoffnung auf **Zelda: Ocarina of Time 3D**.

THE LAST STORY

Wii Kommt das RPG doch noch nach Europa?

The Last Story heißt das neueste Projekt des Final Fantasy-Spieldesigners Hironobu Sakaguchi, das im Famitsu-Test eine Bewertung in Höhe von 38 von 40 möglichen Punkten abstauben konnte. Nicht nur der Titel erinnert an die berühmte Vorlage **Final Fantasy**, auch die Spielwelt und die Figuren könnten direkt aus dem gefeierten Square-Enix-Original stammen. Ein Redakteur der britischen Webseite JRPG Tribe behauptet, er habe auf der Comicmesse MCM Expo mit einem Angestellten von Nintendo gesprochen und von ihm erfahren, dass **The Last Story** definitiv nach Europa kommt. Bislang war man davon ausgegangen, dass der hohe Übersetzungsaufwand eine Auslieferung in europäischen Breiten nicht rechtfertigt – denn die Mitarbeiter seien durch den Marktstart des Nintendo 3DS ohnehin ausgelastet genug. ■

Christoph meint: *„Ich halte nichts von Gerüchten. Manche Leser mögen es zwar amüsant finden, schon Monate vorher zu orakeln, ob ein bestimmtes Spiel am Tag X in die Läden kommt, aber letztlich hat niemand etwas davon. Die Frage ist nun, ob man den Redakteuren von JRPG Tribe glauben kann. Haben sie wirklich mit einem Nintendo-Angestellten gesprochen? Hat der **Mario**-Konzern wirklich etwas davon, wenn er **The Last Story** für die Wii anbietet? Wie viele Exemplare müssten sich verkaufen, damit sich die Veröffentlichung rechnet? Fragen über Fragen … wir werden sie wohl bald beantwortet bekommen, spätestens mit der nächsten offiziellen Terminliste!"*

MACHT MIYAMOTO NOCH ALS RENTNER SPIELE?

Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto könnte sich schon in fünf Jahren in den Ruhestand verabschieden. Das Aus für die Serien Zelda und Co.?

Dreizehn Jahre ist es her, seit Shigeru Miyamoto (59) den Spieleklassiker **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** schuf. Das Action-Adventure von 1998 hievte den **Mario**-Erfinder nach Hits wie **Super Mario World** und **Yoshi's Island** endgültig in den Olymp der Videospielproduzenten. Aber programmiert der Entwickler-Titan noch als Rentner Hit-Spiele? Zu diesem Schluss könnte man kommen, wenn man Statistiken zum japanischen Renteneintrittsalter betrachtet. Aber erst einmal schön der Reihe nach …

Am 16. November feiert Shigeru Miyamoto seinen 60. Geburtstag. Fünf Jahre blieben dem fleißigen Entwickler somit noch, bis sich Miyamoto in den verdienten Ruhestand verabschieden könnte. Doch Statistiken zufolge arbeitet jeder zweite Japaner deutlich länger, im Schnitt 69,5 Jahre. Wir möchten diesen Aspekt aufgreifen und sind an eurer Meinung interessiert: Wie lange wird uns der Mario-Schöpfer noch mit Spielen beglücken? Wann übergibt er das Zepter an Eiji Aonuma und Co.? Schreibt uns!

MIYAMOTO-RENTENFÜHRER

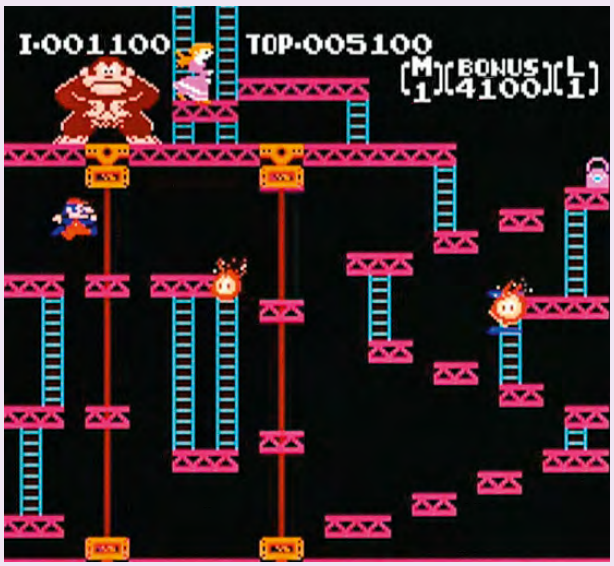
2011	Im November wird Shigeru Miyamoto 60 Jahre alt.
2013	Das japanische Renteneintrittsalter steigt von 60 auf 65 Jahre.
2016	Shigeru Miyamoto könnte am 16. November in Rente gehen.
2021	Legt man das durchschnittliche Renteneintrittsalter von Japanern zugrunde, würde Miyamoto bis zum Frühjahr dieses Jahres arbeiten.

VIER EXPRESS-FAKTEN

Shigeru Miyamoto begann im Jahr 1970 ein Studium in Industrial Design.
Shigeru Miyamoto sollte anfangs Spielzeug-Konzepte für Nintendo erarbeiten.
Shigeru Miyamoto sollte 1980 Ideen für ein Videospiel liefern. So entstand der Automatenklassiker **Donkey Kong**, der ein Jahr später veröffentlicht wurde.
Shigeru Miyamotos Vater war ein Freund des ehemaligen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi.

BIOGRAFIE

Name: Shigeru Miyamoto
Geburtsdatum: 16. November 1952
Heimatstadt: Sonebe (Japan)
Wichtigste Spieleserien, an denen Miyamoto beteiligt war:
Donkey Kong, Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Mario Kart, F-Zero, Star Fox, Pikmin, Wave Race



Mit **Donkey Kong** begann Shigeru Miyamotos Laufbahn als Spieleentwickler. Es folgten unter anderem die Meilensteine **Super Mario 64** und **Ocarina of Time**.

N-ZONE EXKLUSIV: HIER KOMMT DER ULTIMATIVE POKÉMON-PERL-PROFI!

Um herauszufinden, wer der größte **Pokémon**-Rekordhalter aller Zeiten ist, haben wir einen Aufruf im Forum des PokéWikis auf Filb.de gestartet und auf Anhieb den ultimativen Pokémaniac gefunden: Moritz K. alias Rizergenuss hat in der **Pokémon Perl-Edition** nicht nur die höchstmögliche Spielzeit von 999:95 Stunden erreicht, sondern auch fünf Sterne im Trainerpass gesammelt und den Pokédex mit 493 Exemplaren vervollständigt. Außerdem hat Moritz eine 124-fache Siegesserie im Duellturm und 74 Ruhmeshalleneinträge erreicht, 16 Bänder auf seinem Scherox geschafft sowie ganze 627 Links und 74.549 Punkte gesammelt. Das alles (und noch einige weitere Rekorde) natürlich ohne Cheats – großes Zocker-Ehrenwort! Aber wie kommt man zu diesen fabelhaften Ergebnissen? Wir sprachen mit Moritz über seinen Erfolg. Unter anderem verrät er, welches Spiel er sich als Nächstes vorknöpft. ■

Wetten, dass diesen Leser NIEMAND schlagen kann? Moritz K. hat so ziemlich alle Rekorde erspielt, die es gibt!

Moritz K. wollte uns leider kein Foto zur Verfügung stellen. Aber wir können mit Sicherheit sagen, dass er ein **Pokémon**-Profi ist!

In der **Perl-Edition** sicherte er sich so ziemlich alle Rekorde, die es gibt. Herzlichen Glückwunsch!

Jetzt möchte Moritz in der **Weißen Edition** der Rollenspielreihe seine Siegesserie fortsetzen.

Wie bist du zu deinen Rekorden gekommen?
Ich wollte etwas in **Pokémon Perl** erreichen, nachdem ich zuvor in Rubin und Blattgrün nur recht wenig aktiv gewesen bin, und meistens nach den Top Vier wieder neu angefangen habe. Mein Ziel in Perl war es, das nicht zu tun, sondern das Spiel möglichst weit durchzuspielen.

Was hat dich dazu veranlasst, die Rekorde aufzustellen? War es eher Zufall oder hast du es dir klar als Ziel gesetzt?
Den Pokédex hab ich mehr aus Spaß an der Freude vervollständigt, aber zum Beispiel beim Duellturm wollte ich die Siege für den Trainerpass und natürlich für Ruhm und Ehre.

Diese Rekorde aufzustellen ist verdammt schwierig. Was ist dein Erfolgsgeheimnis? Was würdest du anderen Spielern raten, die es dir gleichtun wollen?
Gebt nie auf! Und vor allem: Habt Geduld, solche Rekorde brauchen eben ihre Zeit. Mein Spiel habe ich seit März 2008, den Pokédex endgültig voll hatte ich erst, als im Frühjahr das Celebi-Event startete, und den 100. Trainer im Duellturm habe ich im Winter 10/11 geschlagen, nachdem ich mehrmals im Bereich um den 70. Herausforderer herum rausgeflogen war.

Pokémon Perl ist schon etwas älter. Hast du für die neueren Editionen Schwarz und Weiß ebenfalls wieder einige Rekorde im Blick oder sogar schon geschafft? Bist du quasi ein Rekordjäger?
In der **Weißen Edition** habe ich momentan das Ziel, gute Pokemon zu züchten und mit ihnen in der Kampfmetro möglichst weit zu kommen, dann widme ich mich wohl dem Pokédex. Das Langzeitziel ist natürlich der Trainerpass mit allen fünf möglichen Sternen, den ich bis zur nächsten Generation erreichen will, wenn denn eine erscheint.

Danke für das Interview und noch viel Erfolg für deine zukünftigen Rekorde!

ABWARTEN UND TEE TRINKEN

3DS Warum viele Spieler noch mit dem Kauf eines 3DS warten

Das Institut Goo Research wollte herausfinden, warum viele Spieler noch mit der Anschaffung eines Nintendo 3DS zögern. Dabei wurden 1.100 Leute befragt. Und hier kommen die überraschenden Antworten. ■

Christoph meint: *„Viele N-ZONE-Leser besitzen immer noch keinen 3DS. Aus ihren Mails und Briefen ziehe ich den Rückschluss, dass die meisten noch auf ein echtes Top-Spiel Marke **Mario Kart** oder **The Legend of Zelda** warten. Es wird sich im Verlauf des Sommers zeigen, ob **Ocarina of Time 3D** genug Zugkraft hat, um die Leser zum Kauf eines 3DS zu bewegen.*

1. Der Anschaffungspreis der Konsole ist mir momentan noch zu hoch.
2. Die Vorgängerkonsolen Nintendo DS oder DSi Nintendo genügen mir.
3. Ich befürchte Kopfweh beim Spielen.
4. Ich befürchte Kreislaufprobleme beim Spielen.
5. Es gibt zu wenige Launchtitel.
6. Ich warte erst auf ein bestimmtes Spiel.
7. Handy-Spiele genügen mir.
8. Die PlayStation Portable erfüllt all meine Wünsche, ich brauche den 3DS daher nicht.
9. Der Akku hält nicht lange genug.
10. Der 3DS ist viel zu sperrig, um ihn ständig mit mir herumzutragen.

ONE PIECE: GIANT BATTLE

DS Wir haben die verrückte Manga-Keilerei schon jetzt gespielt!

Am 1. Juli 2011 kommt das Actionspiel **One Piece: Giant Battle** für das alte DS-Modell heraus. Es deutet sich an, dass es ein routiniertes Abenteuer wird – zwar frei von spielerischen oder technischen Überraschungen, aber durchaus professionell gemacht. Auf jeder Insel, die man im Verlauf des Spiels erkundet, erwarten den Spieler diverse Aufgaben. Mal muss er einen Gegner innerhalb der vorgegebenen Zeit erledigen, mal soll er einen Feind mit einer bestimmten Spielfigur fertigmachen. Je länger man sich in der **One Piece**-Welt aufhält, umso mehr Spezialattacken können in den Geschäften, die sich überall befinden, freigeschaltet werden. Wer mag, kann sogar zu viert das Abenteuer bestreiten. Das klingt nach einem soliden Nintendo-DS-Spiel – möglicherweise sogar nach einem der letzten. ■

Christoph meint: *„Die Beschreibung von **Giant Battle** hört sich nicht allzu originell an? Bingo! Allerdings sind wir lange genug in der Branche, um schon jetzt zu sagen, dass sich das Endergebnis letztlich mit hoher Wahrscheinlichkeit sehen (und spielen) lassen kann. Wir erwarten zwar keinen spielerischen Meilenstein, aber dennoch ein witziges Nintendo-DS-Abenteuer!“*

Das DS-Actionspiel wird zwar vermutlich kein Top-Hit, aber dennoch recht gut.

WARUM ...

... WERDEN NEUE SPIELE UND KONSOLEN FAST IMMER AUF MESSEN ENTHÜLLT?

Jeder, der schon einmal in einem Fußballstadion live dabei war, weiß: Es macht am meisten Spaß, zusammen mit anderen Fans dem eigenen Verein zuzujubeln. Dasselbe gilt auch in der Videospielbranche: Wenn man weiß, dass an einem bestimmten Tag zu einer bestimmten Uhrzeit eine bestimmte Spielkonsole enthüllt wird, fiebert man der Premiere viel inniger entgegen als wenn man zufällig davon liest, beispielsweise in einer Fachzeitschrift oder im Internet. Von einer spektakulär organisierten Messe hat letztlich jeder etwas – sowohl der Spieler, der sich intensiv mit einem Produkt auseinandersetzt, als auch der Hersteller, der viel Aufmerksamkeit für seine (teuer organisierte) Veranstaltung bekommt. Zudem bündeln die Publisher ihre Vermarktungsaktivitäten gerne, um Geld zu sparen. Denn es ist viel teurer, zu jedem Produkt eine separate Präsentation zu veranstalten als alle Spiele und Konsolen auf einen Schlag vorzustellen.

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns beispielsweise der Bedeutung von alljährlichen Spielemessen.

Für nur 1,50 EURO jetzt im Handel

NEU: Jetzt bequem online bestellen unter

shop.gamesaktuell.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

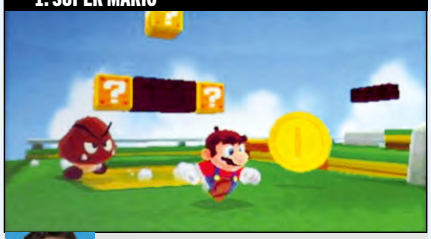
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

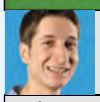
In Anbetracht der nicht unbedingt überragenden Verkaufszahlen des 3DS muss Nintendo die Verkäufe mit großen Spielen ankurbeln. Und wer eignet sich besser dazu als Super Mario? Daher gehen wir davon aus, dass wir noch 2011 ein **Mario**-Spiel in 3D genießen dürfen – die Redaktion tippt auf **Mario Kart** oder **Paper Mario**.

3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Nicht bekannt	Sport
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
3DS	**Super Mario**	Nicht bekannt	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO





Auch in diesem Monat ist das angekündigte **Super Mario** für den 3DS das am heißesten erwartete Spiel in der Redaktion!

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

- ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

3 ◄		GENRE	Action
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	Nicht bekannt

4. DRAGON QUEST COLLECTION

- ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	September

5. PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

4 ▼		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe dürft ihr Links neues altes Abenteuer selbst spielen. Ob das Remake so legendär wie das Original ist, erfahrt ihr im Test ab Seite 34; die passende XXL-Komplettlösung findet ihr auf der Seite 72.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	17. Juni 2011	Action-Adventure

3 RESIDENT EVIL

HERSTELLER: CAPCOM /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2011

Für hartgesottene, reifere Gamer zählen die beiden **Resident Evil**-Games zu den bislang angekündigten 3DS-Highlights. Während in **Mercenaries** schon in Kürze fleißig geballert wird, müssen wir uns bis zu **Revelations** noch eine Weile gedulden – die Redaktion geht von einem Release im nächsten Jahr aus.

3DS	**Resident Evil: The Mercenaries 3D**	15. Juni 2011	Action
3DS	**Resident Evil: Revelations**	Nicht bekannt	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: CAPCOM /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2011

Nintendos beflügelter Knabe steht bei den N-ZONE-Lesern noch immer hoch im Kurs, obwohl bislang weder neues Material gezeigt noch ein genauer Veröffentlichungstermin genannt wurde.

5 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Nichts Neues vom Professor: Auch im letzten Monat hat sich weder hierzulande noch in Übersee etwas hinsichtlich der kommenden **Professor Layton**-Spiele getan. Die Redaktion rechnet mit dem vierten DS-**Layton** zum Herbst dieses Jahres – der 3D-Teil könnte mit etwas Glück auch noch in diesem Jahr zu uns kommen.

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 DRAGON QUEST

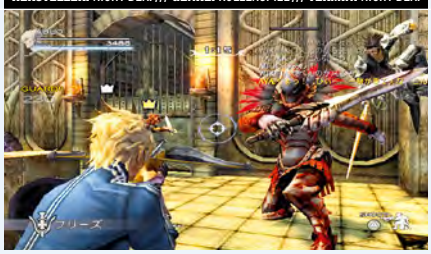
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2011

Nachdem im letzten Monat das Remake von Teil 6 für den 3DS veröffentlicht wurde, stehen noch zwei weitere Ableger der berühmten RPG-Reihe für die Wii an. Die **Collection** erscheint im September anlässlich des 25. Jubiläums der Reihe; am 10. **Dragon Quest** hingegen wird weiterhin fleißig gewerkelt.

Wii	**Dragon Quest X**	Nicht bekannt	Rollenspiel
Wii	**Dragon Quest Wii Compilation**	September 2011	Rollenspiel

7 LAST STORY

HERSTELLER: NICHT BEK. /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** NICHT BEK.

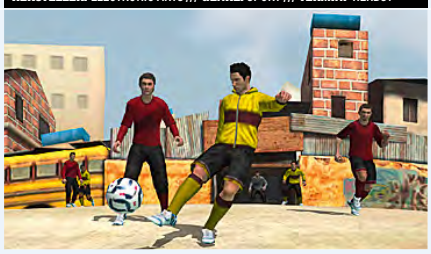


8 XENOBLADE CHRONICLES

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2011

9 FIFA 12 3D

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS /// **GENRE:** SPORT /// **TERMIN:** HERBST



10 KINGDOM HEARTS

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** NICHT BEK.

SCREEN-INFO

Die auf den folgenden Seiten abgebildeten Screenshots stammen direkt vom Hersteller Sega. Sie zeigen das Spielgeschehen sowohl auf dem 3DS als auch der Wii glaubhaft und wirken nicht nachträglich geschönt.

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Nicht bekannt

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Text | Thomas Eder

Zieht euren Sportdress an – das nächste Aufeinandertreffen der Videospiele-Superstars steht in den Startlöchern!

Springreiten: In dieser Disziplin braucht ihr gutes Timing und Balance, um euer Pferdchen sicher durch die Wettbewerbe zu führen und nicht abgeworfen zu werden.

Nach dem beachtlichen Erfolg der beiden Vorgängerteile war es absehbar, dass Marios und Sonics sportliches Aufeinandertreffen bei den Olympischen Winterspielen in Vancouver 2010 noch nicht das letzte seiner Art war. In der N-ZONE-Redaktion wurde bereits fleißig über einen Ableger zu den X-Games spekuliert – beziehungsweise darauf gehofft –, doch wie der Hersteller Sega kürzlich bekannt gab, duellieren sich Mario und Sonic samt Gefolge das nächste Mal auf der Wii und dem 3DS bei den Olympischen Sommerspielen, die im kommenden Jahr in London stattfinden. Und auch diesmal achten die Entwickler auf die Nähe zu den echten Olympischen Spielen: So sind im Spiel beispielsweise zahlreiche Schauplätze für die Sportveranstaltungen den echten Austragungsstätten in London nachempfunden – eben ganz wie in den beiden vorherigen Teilen, die mithilfe ihrer tollen Präsentation blitzschnell Olympia-Atmosphäre vor der heimischen Glotze oder am Handheld aufkommen ließen. ■

DIE NEUEN DISZIPLINEN

Neben vielen aus den Vorgängern bekannten Wettbewerben erwarten euch in London 2012 auch einige neue Sportarten.

Bislang hat Hersteller Sega die folgenden neuen Disziplinen der Wii-Fassung bekannt gegeben: Kanufahren, Springreiten, Badminton, Fußball, Weitsprung und die Traumdisziplin Dream Discus. Auf dem 3DS wurden bisher Kajak, Judo, Brustschwimmen, Turnen und Gehen angekündigt. Wie zuvor gibt es auch hier bei einigen Sportarten Abwandlungen: So müsst ihr in besonderen Spielumgebungen antreten, die beispielsweise beim Traum-Diskus an Welten aus **Sonic Adventure** oder beim Traum-Weitsprung an Levels von **Yoshi's Island** angelehnt sind. Nintendo-Olympioniken kennen die regulären Disziplinen, von denen sich die auf Mehrspielerspaß ausgelegten Traum-Events ableiten, zum Teil noch aus dem ersten Aufeinandertreffen der beiden Videospiele-Stars.
Und da es zahlreiche olympische Wettkämpfe gibt, die noch nicht in den ersten beiden **Mario & Sonic**-Titeln enthalten waren, dürfen wir uns wohl noch auf eine ganze Reihe weiterer neuer Sportarten freuen!

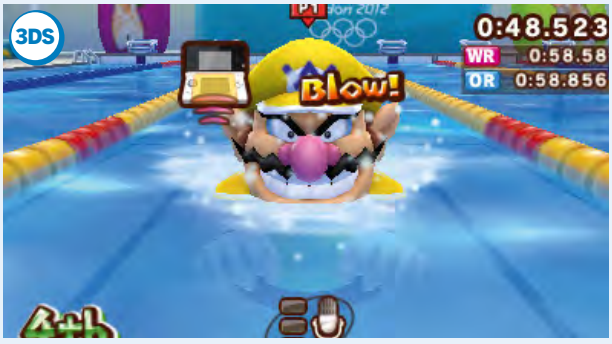
Kanufahren: Diese Wettkämpfe machen vor allem im Team mit einem menschlichen Mitspieler so richtig Spaß, wenn synchron gerudert werden soll.

Traum-Diskuswerfen: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig ihre Spielehelden auf Diskus-Scheiben durch bekannte Videospielewelten lenken.

Springreiten: In dieser interessanten Disziplin müsst ihr euer Pferd in einer vorgegebenen Zeit möglichst fehlerfrei über einen Hindernisparcours treiben.

Gehen: Bei dieser komisch anzusehenden Disziplin streicht ihr mit dem Touchpen rhythmisch über den Touchscreen, um euch schneller zu bewegen.

Traum-Weitsprung: Hier geht es um weite Sprünge, auch wenn das Gameplay mehr nach **New Super Mario Bros.** und die Grafik nach **Yoshi's Island** aussieht.



Schwimmen: Auch in dieser Disziplin kommt es auf ein gutes Rhythmusgefühl an; diesmal müsst ihr allerdings gleichmäßig ins 3DS-Mikro blasen.

GEWOHNT INTUITIV

So steuern sich die prominenten Sportskanonen aus den Häusern Sega und Nintendo in den neuen Wettkämpfen!

Die Steuerung der **Mario & Sonic**-Spiele war bislang immer sehr einfallsreich und vermittelte uns Spielern nahezu in jeder Disziplin ein Gefühl für die aktuell betriebene Sportart. Beim winterlichen Aufeinandertreffen der Superstars wurden Wii-FB und Nunchuk beispielsweise als Skistöcke oder sonstige Sportgeräte eingesetzt, das Balance Board diente als Snowboard oder Rodel. Abgesehen davon, dass sich die Sportarten so zum Teil sehr authentisch anfühlen, liegt hierin auch der Vorteil, dass die Reihe dank der einfachen und intuitiven Steuerung nahezu für jedermann leicht zugänglich ist und nicht zuletzt deshalb großen Anklang fand. Und daran soll sich auch in Zukunft nichts ändern: So haltet ihr beim Reiten die Wii-FB wie die Zügel eines Pferdegeschirrs quer vor euch und lenkt so euer Ross, während ihr per Buttondruck über Hindernisse springt. Im Badminton lenkt die KI eure Spielfigur, ihr müsst lediglich wie bei einem simplen Tennisspiel den Ball auf die gegnerische Seite zurückschlagen. Timing und Rhythmusgefühl spielen oftmals eine große Rolle, Letzteres beispielsweise beim Kajakfahren im Team mit mehreren Spielern, wenn es darum geht, gleichmäßig im Takt zu paddeln, damit euer Boot vorankommt. Beim Traum-Diskus hingegen, wo ihr eine Scheibe samt virtuellem Promi durch die Levels lotst, entschieden sich die japanischen Entwickler des Hauses Sega dann aber doch für eine relativ gewöhnliche Steuerungsvariante mit dem Steuerkreuz und den Buttons der Wii-FB.

Wir können uns gut vorstellen, dass das Balance Board der Wii auch im dritten **Mario & Sonic** zum Einsatz kommt. Gerüchten in Internetforen zufolge war in einer frühen Entwicklungs- und Planungsphase des Spiels sogar eine eigene Zusatz-Hardware angedacht, was letztendlich aber wieder verworfen wurde.

Gerührt, nicht geschüttelt: Beim Kanufahren paddelt ihr mit der Wii-Fernbedienung wie mit einem Ruder, um mit eurer Nussschale schnell voranzukommen.

Schwebeflug: Beim Traum-Weitsprung schüttelt ihr die Wii-FB, damit eure Spielfigur länger in der Luft bleiben und somit auch weiter springen kann.

Punktgenau: Den Traum-Diskus steuert ihr zur Abwechslung ganz normal mit dem Steuerkreuz und den Buttons des Nintendo 3DS.

Hände hoch: Beim Reiten haltet ihr die Wii-FB wie das Geschirr eines Pferdes und scheucht auf diese Weise euren Gaul über Hindernisse.

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Der Sportspiel-Spaß geht in die nächste Runde!“

Ich mag die Reihe aus dem Grund, weil man auch mit Freunden, die wenig mit Spielen zu tun haben, immer eine Runde auf die Schnelle spielen und dabei Spaß haben kann. Und genau das soll auch der **London**-Teil wieder bringen, natürlich in Verbindung mit den bekanntesten Spielfiguren des Mario- und Sonic-Universums und schick präsentiertem Olympia-Feeling. Die neuen Disziplinen machen einen gut durchdachten Eindruck, die Traumdisziplinen dürften vor allem im Mehrspielermodus eine Menge Spaß machen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

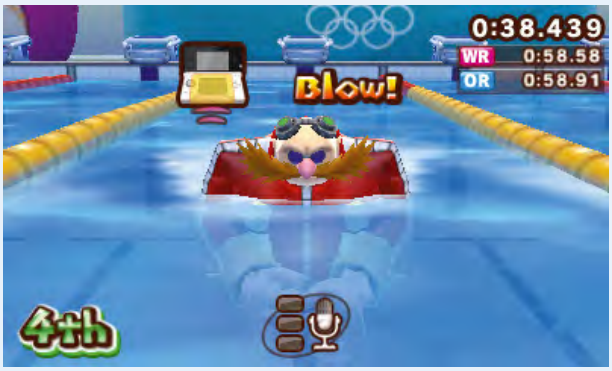
OLYMPIA-FEELING FÜR UNTERWEGS

Nachdem die Vorgänger noch für den DS erschienen, feiern Mario und Sonic 2012 ihren Einstand auf dem neuen Nintendo-Handheld in schickem 3D. Und auch in der dritten Dimension machen die beiden Superstars der Videospielewelt eine gute Figur!

Laut Entwicklern soll die Handheldfassung stolze 50 Disziplinen enthalten, die teils dem ersten Teil entstammen, teils auch neu hinzugefügt werden. Und wie auf der Wii sollen sich die Disziplinen nach der jeweiligen Sportart anfühlen, weswegen von den Fähigkeiten des 3D-Handhelds fleißig Gebrauch gemacht wird. Beispielsweise wird beim Schwimmen in das Mikro des Handhelds geblasen, auf dem Schwebebalken kommen die Neigungssensoren des 3DS und beim Gehen der Touchscreen des 3DS zum Einsatz. Eher gewöhnlich sind hierbei die Disziplinen Kanufahren und Judo: Bei ersterem rührt ihr mit dem Analogbutton, um zu paddeln; beim Judo kommt's darauf an, möglichst schnell eingeblendete Buttonkombinationen einzugeben, um euren Gegner zu Boden zu befördern. Ob der aus den Winterspielen bekannte Abenteuer-Modus für Solo-Spieler auch auf dem 3DS enthalten sein wird, ist derzeit noch nicht bekannt – in guter Erinnerung an diesen der Langzeitmotivation sehr dienlichen Spielmodus wäre ein Comeback in **London 2012** sehr wünschenswert!

Nimm das, Igel! Beim Judo kommt's auf schnelle Reaktionen an, wenn ihr eingeblendete Tastenkombinationen schneller als euer Gegner eingeben müsst.

Auch auf dem DS wird gerührt: Der Analogstick wird beim Kajakfahren zum Paddel, das ihr möglichst schnell und gleichmäßig bewegen solltet.



Erzfeind: Bei den Spielfiguren reihen sich neben den beliebten Stars wie Mario, Sonic, Tails, Luigi oder Peach auch Bösewichte wie Egghead mit ein.

„Wir dürfen uns wohl noch auf eine ganze Reihe weiterer neuer Sportarten freuen!“

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Auf ein Neues! Mögen die Spiele beginnen!“

Die **Mario & Sonic**-Games haben mir bisher immer gut gefallen, obwohl sich der spielerische Anspruch und Tiefgang sehr in Grenzen hielt. Es sind die Charaktere, die Olympia-Atmosphäre und das unkomplizierte Gameplay, die den Charme der Reihe ausmachen! Und hier hat auch der neueste Ableger wieder das Zeug dazu, die Erfolgsgeschichte der Serie fortzusetzen. Ich hoffe nur, dass noch viele weitere neue – und vor allem gut umgesetzte – Disziplinen zu den bekannten Sportarten dazukommen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Ubisofts Presse-Datenbank und sind offensichtlich auf einem anderen System erstellt worden. Demnach standen uns bis zum Redaktionsschluss leider noch keine Wii-Screens zur Verfügung. Übrigens sollte die Entwicklung der Wii-Version erst auf der E3 (7. - 9. Juni) bekannt gegeben werden.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 4. Quartal 2011

RAYMAN ORIGINS

Text | Uwe Hönig

Nach einer Reihe von Rayman-Ablegern mit den gestörten Rabbids als Hauptdarstellern kehrt die Serie dieses Jahr zu ihren Wurzeln zurück.

Wer sich noch nicht so lange mit Games beschäftigt, der wird den Spieletitel **Rayman** höchstwahrscheinlich mit einer verrückten Hasenbande in Verbindung bringen. Schließlich erscheinen seit einiger Zeit ausschließlich Games rund um die Raving Rabbids, doch eigentlich handelte es sich bei den abgedrehten Möhrenschlemmern um Nebenfiguren aus dem **Rayman**-Universum. Ursprünglich wurde der namensgebende Held als Hauptdarsteller von bisher drei Jump & Runs bekannt.

Reise in die Vergangenheit

Dises Jahr kam dann mit **Rayman 3D** (3DS) eine Umsetzung der Dreamcast-Version von **Rayman 2** auf den Markt, doch die Qualität des Remakes leidet unter der unausgegorenen Steuerung. Mit **Rayman Origins** erwartet uns nun endlich wieder eine vollständige Neuentwicklung rund um den gliederlosen Rayman (Füße und Hände des Charakters sind nicht fest mit dem Körper verbunden) und die ersten Infos zum Spiel klingen einfach herrlich. Wie der Titel bereits andeutet, unternehmt ihr in **Rayman Origins** eine Reise in die Vergangenheit und erlebt ein Abenteuer, das zeitlich noch vor dem ersten Teil der Serie angesiedelt ist. Dabei wird sogar verraten, warum dem kleinen Rayman die Extremitäten fehlen. Ziel des Spiels ist es, Polokus aufzumuntern. Der Gott leidet unter Albträumen, die allerlei Bösewichte in seinem Reich auftauchen lassen ...

Vierspieler-Koop-Sause

In puncto Gameplay liegt das Hauptaugenmerk der Entwickler auf dem Offline-Koop-Modus für vier Spieler. Neben Rayman und dem blauen Frosch Globox stehen hier noch sogenannte Kleinlinge als wählbare Charaktere zur Verfügung. Natürlich kann man das Abenteuer auch alleine zocken, doch angeblich soll der Schwierigkeitsgrad dann ansteigen. ■

Nach dem eher unspektakulären Rayman 3D verspricht das neueste Game wieder typischen Spielspaß mit frischen Ideen.

Neben Rayman und dem blauen Globox gibt's im Vierspielermodus zwei weitere bisher namenlose Charaktere zur Auswahl.

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Endlich wieder ein cooles Jump & Run mit Rayman!"

Ich erinnere mich noch an die ersten drei **Rayman**-Games, die ich als alter **Mario**- und **Sonic**-Fan gerne gezockt habe. Die Minispiel-Sammlungen rund um die Rabbids waren auch cool, aber eben keine Jump & Runs! Deshalb freue ich mich total auf **Rayman Origins**, das mit witzigen Aufgaben und Shooter-Passagen eine Menge Abwechslung verspricht.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder wurden uns vom Hersteller übermittelt, jedoch ist die Auflösung der Screenshots höher, als es die Wii-Konsole ermöglicht.

Das kunterbunte Jump & Run setzt auf einen Mix aus Hüpfpassagen und Rätseleinlagen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** Herbst 2011

DISNEY UNIVERSE

Text | Christoph Kraus

Hier fühlen sich die Disney-Stars wie Schafspelze, in denen Wölfe stecken!

Was ist das Erfolgsrezept der **Super Smash Bros.**-Serie? Das Kampfsystem? Wohl kaum. Die Arenen? Nicht unbedingt. Die Vielzahl an Spielmodi? Unwahrscheinlich. Vielmehr fahren wir Fans seit jeher darauf ab, Mario und Link durch den **Metroid**-Level Brinstar zu steuern und dabei mit Schützenhilfe der Nintendogs dem Pokémon-Trainer und Sonic the Hedgehog gehörig eins auf die Mütze zu geben. Auf dieses Aufeinandertreffen bekannter Figuren, die normalerweise in völlig unterschiedlichen Welten zu Hause sind, setzt auch **Disney Universe**.

Maskenball mit Nemo und Co.

Doch halt! Beim bunten Jump & Run treten Stitch (aus **Lilo & Stitch**), Mike (aus der **Monster-AG**), Tron (aus dem gleichnamigen Film), Pumbaa (aus **König der Löwen**), Nemo (aus **Findet Nemo**), Alice (das Mädchen aus dem Wunderland) und Kollegen nicht selbst gegen den Rest der Meute an. Vielmehr schlüpft der Spieler in die Rolle winziger, farbiger Männchen, die lediglich die Kostüme der bekannten Kinofiguren tragen. Vermutlich sieht es der Disney-Konzern nicht allzu gern, wenn sich seine Maskottchen prügeln – auch wenn die Keilereien äußerst kindgerecht inszeniert sind und der spielerische Schwerpunkt eher auf Puzzles der Marke „Finde den Schlüssel und bringe ihn an einen bestimmten Ort" liegt. Schalterrätsel dürfen hier ebenfalls nicht fehlen. Manch einer wendet jetzt möglicherweise ein, dass dies nicht gerade fordernd und anspruchsvoll klingt – das mag zu einem gewissen Grad zutreffen, denn die Entwickler von Eurocom legen großen Wert auf die Einsteigerfreundlichkeit. **Disney Universe** soll Eltern und Kinder gemeinsam vor der Wii-Konsole versammeln. Dieser Plan könnte sogar aufgehen, denn das actionreiche Jump & Run ist übersichtlich gestaltet – das liegt vor allem daran, dass das gesamte Spielgeschehen auf einem einzigen Bildschirm stattfindet. Eine Verteilung der Monitore, wie sie bei Rennspielen oder Shootern üblich ist, gibt es nicht. Bei unserem Besuch im Disney-Hauptquartier durften wir uns davon überzeugen, dass uns ein routiniertes, professionell gemachtes Jump & Run bevorsteht. Uns erwarten in der fertigen Version dabei mehr als 40 Kostüme, die man seiner Spielfigur in den sechs Welten anziehen kann. Welche Klamotten der Kleiderschrank noch so alles hergibt? Micky Maus, ick hör dir trapsen … ■

Ihr steuert Nemo, Pumbaa und Freunde nicht selbst, sondern Männchen, die deren Klamotten tragen.

Die Welten sind abwechslungsreich gestaltet. Das trifft auch auf die Figuren zu, die man steuert.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Disney-Stars, vereinigt euch!"

Beim Entwicklerbesuch durfte ich mich davon überzeugen, dass uns ein actionreiches, stimmig inszeniertes Abenteuer erwartet. Dass Pumbaa und Co. nicht selbst durch die Welt spazieren, kostet allerdings ein bisschen Spielspaß. Denn will ich wirklich „nur" ein Männchen steuern, das so tut, als wäre es ein Disney-Star? Der Familienfreundlichkeit tut dies aber keinen Abbruch.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS

Genre: Action | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 14. Juli 2011 (Japan)

STAR FOX 64 3D

Text | Christoph Kraus

Fox, Slippy, Peppy und Falco machen sich startklar für ihre größte Odyssee im Weltraum!

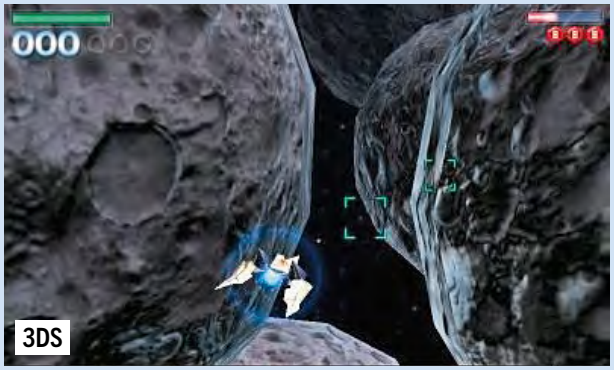
SCREEN-INFO

Die Screenshots, die ihr hier seht, stammen von Nintendo. Sie geben die Bildqualität des Spiels glaubwürdig wieder.

Weltraumpiloten, formiert euch! **Star Fox 64 3D** macht sich bereit für den Anflug auf den 3DS. Den All-Krawall kennen wir zwar – ebenso wie **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – schon vom Nintendo 64, aber sei's drum: Wenn die Qualität der Neuauflage stimmt, soll es uns bloß recht sein, dass uns alter Wein in neuen Schläuchen verkauft wird. Denn seien wir mal ehrlich: Das Originalspiel, das im Herbst 1997 auf den europäischen Markt kam, hinterlässt heutzutage eher einen faden Eindruck. Eckige Figuren und Arwings, verwaschene Bodentexturen, karge Levels und eine geringe Sichtweite in einigen Gebieten sind im Jahre 2011 nicht mehr zeitgemäß. Doch die prickelnde Mischung aus Schießereien im Weltraum, klasse inszenierten Bossgefechten und dem superben Gefühl, als Mitglied der Truppe mittendrin zu sein, begeistert viele Serienliebhaber immer noch. Aber welche Neuerungen erwarten uns eigentlich auf dem Nintendo 3DS? Wir haben's recherchiert.

Beweg dich!

Die erste Innovation betrifft die Steuerung: **Star Fox 64 3D** lässt sich durch Kippen der Konsole steuern – hält man den 3DS beispielsweise nach links, folgt auch der Arwing auf dem oberen Bildschirm diesem Kommando. Dummerweise wissen wir aus eigener Erfahrung, dass es fast unmöglich ist, gleichzei-



Der Bildvergleich beweist: Die Meteoriten sahen früher vieeeeel verwaschener aus. Auch der Arwing ist auf dem 3DS viel hochwertiger modelliert.

WAS IST WO?

N-ZONE erklärt die Bildschirmanzeigen von **Star Fox 64 3D**.

Dort findet ihr eure eigene Energie, die Anzahl abgeschossener Gegner und wie viele Ringe ihr bereits gesammelt habt.

Befindet ihr euch mitten in einem Bosskampf, wird hier die Restenergie des Gegners angezeigt.

Rechts wird euch die übrige Zahl an Leben und Bomben sowie der Balken für den Temposchub angezeigt. Somit sind alle Informationen auf den ersten Blick auf dem oberen Bildschirm ersichtlich. So muss das sein!

Hier wird eine Radarkarte der Umgebung, in der ihr euch gerade befindet, angezeigt.

Auf dem unteren Bildschirm lest ihr Funksprüche der Star-Fox-Crew und der Gegner. Auch Angaben zur Steuerung (während des Spiels) bekommt ihr dort zu lesen.

Unser Fazit:
Dass die Funksprüche der Star-Fox-Truppenmitglieder und der Endbosse (siehe Bild) auf den unteren Monitor ausgelagert werden, tut der Übersicht merklich gut. Zudem begrüßen wir, dass elementar wichtige Anzeigen (etwa der Energievorrat) weiterhin auf dem Spielbildschirm eingeblendet werden. Wer möchte schließlich mitten im hitzigen Gefecht den Boss aus den Augen verlieren? Na also!

tig ein Spiel via Kippsteuerung zu zocken und den 3D-Effekt zu betrachten – wer dies bei **Super Monkey Ball 3D** probiert hat, der weiß, dass beides zusammen nicht harmoniert. Doch **Star Fox**-Serienerfinder Shigeru Miyamoto verriet in einem Gespräch mit der britischen Tageszeitung The Guardian einen nützlichen Tipp: „Wenn man auf einem Bürostuhl sitzt, der Rollen und eine Armlehne hat, kann man Spiele mit Bewegungssteuerung am besten erleben." – Wir sind zwar im Moment noch sehr skeptisch, was diesen etwas kuriosen Ratschlag betrifft, allerdings lassen wir uns gern eines Besseren belehren, wenn das fertige Spiel in der Redaktion landet – möglicherweise früher als gedacht.

Neue Modi im Lylat-System?

Zuerst eine schlechte Nachricht: **Star Fox 64 3D** ermöglicht keine Online-Duelle via Wi-Fi Connection. Das ist sehr enttäuschend, denn Internetduelle hätten dem (damals eher faden) Mehrspielermodus definitiv neuen Schwung verliehen. Aber jetzt die frohe Kunde: Die Entwickler muten den Zockern des 3DS-Weltraum-Shooters wenigstens nicht zu, dass jeder Teilnehmer im Kampfmodus ein eigenes Spielmodul besitzt. So etwas kennen wir beispielsweise schon von **Mario Kart DS** oder **Big Brain Academy**. Auch neue Waffen soll es geben. Es bleibt die Frage, inwiefern die Entwickler von Nintendo von den Möglichkeiten der neuen 3D-Konsole Gebrauch machen. Unseren Eindrücken zufolge hat sich im Lylat-System, wo die Star-Fox-Truppe dem Fiesling Andross hinterherjagt, einiges getan. Wir haben in diesem Artikel die ursprüngliche Nintendo-64- mit der 3DS-Neuauflage verglichen – und die Unterschiede sind gravierend! Sahen die Meteoriten im zweiten Level damals extrem verwaschen aus, bestimmen jetzt kräftige Texturen das Bild. Auch die Spielfiguren selbst sind viel hochwertiger modelliert – diese geben ihre Funksprüche jetzt übrigens auf dem unteren Bildschirm ab und nicht mehr als kleine Einblendung. Wir sind jetzt nur noch gespannt, ob man die Sprachausgabe neben Japanisch und Englisch auch auf Hylianisch setzen kann. Wir geben euch eine Kostprobe: Miep-miep, miep, mi-miep, mi-miep-mi-mi-miep-miep … Das heißt übersetzt: Die Star-Fox-Truppe ist bereit zum Anflug auf den 3DS! ■

Versteckte Routen sind das Markenzeichen von **Star Fox 64**. In Europa hieß das Spiel übrigens aufgrund einer rechtlichen Auflage anders, nämlich **Lylat Wars**.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ich bin startkar für den All-Krawall!"

Im Gegensatz zu **Ocarina of Time** ist **Star Fox 64** stark gealtert. Die Tatsache, dass man im N64-Original den Fortschritt nicht abspeichern kann, sowie der öde Mehrspielermodus wirken im Jahr 2011 nicht mehr allzu frisch. Es liegt jetzt an der Originalität der Entwickler, die dezent angestaubte Vorlage mit neuen Spielelementen zu erfrischen, damit man auch heute noch Lust bekommt, dem Schurken Andross das Handwerk zu legen. Ich bin optimistisch, dass es gelingt. Dennoch glaube ich nicht, dass die Weltraumballerei im N-ZONE-Test den Hitstempel kassiert. Das Spielprinzip ist einfach schon zu antiquiert.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Klassisch: Die vielen Kämpfe, in denen ihr Waffen und Elementarzauber einsetzt, finden in Echtzeit statt – ihr dürft euch also auf etwas Action freuen!

Gefährtin: Ihr seid nicht nur mit Luke, sondern auch mit dem Mädchen Tear und weiteren Partymitgliedern unterwegs.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Namco Tales Studio | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 2011

TALES OF THE ABYSS

Text | Thomas Eder

Nicht nur Nintendos Link, sondern auch ein gewisser Luke Fon Fabre feiert bald seinen 3D-Einstand!

Zum zehnjährigen Jubiläum der bekannten und bei Insidern sehr geschätzten **Tales**-Reihe erschien im Jahre 2005 **Tales of the Abyss** für die PlayStation 2 – allerdings nur in Japan und den USA. Endlich kommen nun auch europäische RPG-Fans in den Genuss dieses Rollenspiels, das laut Hersteller Namco Bandai hierzulande in diesem Jahr für Nintendos 3DS erscheint. Und noch ein Grund zur Freude: Wir bekommen eine Umsetzung der US-Fassung des PS2-Spiels, die im Vergleich mit dem japanischen Original neue Inhalte bot und in Hinsicht auf den Schwierigkeitsgrad ein wenig entschärft wurde.

Zeitloser Klassiker

Die RPGs des Entwicklerstudios Namco Tales zeichnen sich seit jeher durch eine spannende, komplexe Story sowie durch einen sehr aufwendigen Grafikstil und ein gut durchdachtes Kampfsystem aus. So auch das 3D-Remake, in dem ihr in die Rolle des steinreichen, aber emotional verkümmerten Waisen Luke Fon Fabre schlüpft. Dessen behütetes – und langweiliges – Leben ändert sich schlagartig: Von heute auf morgen liegt es plötzlich an ihm, die Spielwelt Auldrant zu retten. Doch hierfür muss Luke erst einmal Licht ins Dunkel seiner Kindheit bringen und das Geheimnis von Auldrant lüften. Dabei unterstützen euch im Spielverlauf weitere spielbare Charaktere, allen voran die bettelarme Waise Tear, mit der es Luke gemeinsam mit Luke an die entlegensten Orte der Spielwelt verschlägt. Weitere Details zur epischen und teils sehr dramatischen Story, die immer wieder mit gutem Humor gespickt ist, erfahrt ihr beim Spielen!

Hinter dem sogenannten Flex Range Linear Motion Battle System verbirgt sich das Gameplay, das bis auf einige eingeschränkte Bewegungen weitgehend dem von **Tales of Symphonia** ähnelt. Ihr kämpft also wie zuvor in Echtzeit actionreich und mithilfe verschiedener Elemente wie Wind, Wasser und Feuer gegen eure Feinde. Dabei könnt ihr euch bewegen und verschiedene Aktionen wie Angriff, Verteidigung, Kombo oder „Artes“ ausführen. Unter Letzteren versteht man starke (individuelle) Spezial-Attacken der Kämpfer, die sich ausbauen, verstärken und kombinieren lassen. So zieht ihr mit maximal drei weiteren, von der KI gesteuerten, aber dennoch auf eure Befehle gehorchenden Partymitgliedern durch ausladende Dungeons, schaltet Gegner aus, löst Aufgaben und dürft euch dank eines coolen Kochsystems selbst mit heilenden und stärkenden Mahlzeiten versorgen. Das ganze Vergnügen wird optisch sehr ansprechend auf dem 3DS dargestellt, dessen besondere Features wie der zweite Bildschirm und der Touchscreen zur besseren Handhabung und Übersicht in dem locker 50 Stunden langen Epos genutzt werden. Das wie im Original sehr liebevolle Charakterdesign stammt aus der Feder des bekannten Manga-Künstlers Kosuke Fujishima. ■

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Namco Bandai zur Verfügung gestellt und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen.

Alles dabei: Inhaltlich entspricht die 3DS-Fassung der erweiterten und entschärften US-Version des PS2-Originals.

Kurzweilig: Die Story wird in den vielen in einem sehr schicken Manga-Stil gezeichneten Zwischensequenzen erzählt.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Besonders freue ich mich auf die Story des Spiels!“

Endlich kann ich eine Bildungslücke schließen und diesen Ableger der Reihe auch ohne Gang zum Importhändler spielen. Besonders freue ich mich auf die Story, die schon seit jeher viel zum Spielspaß beigetragen hat. Zudem bin ich gespannt, wie die Fähigkeiten des 3DS in dem Remake zum Einsatz kommen und im Idealfall für ein noch runderes Spielerlebnis als auf der PS2 sorgen. Neben **Ocarina of Time** erscheint somit bald ein weiteres Remake für den 3DS, das Fans von Abenteuer- und Rollenspielen auf jeden Fall im Auge behalten sollten!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite stammen vom Hersteller Sega. Sie zeigen glaubhaft, wie das Spiel in 2D aussieht, wovon wir uns bei einer Anspiel-Session selbst überzeugen konnten.

Genre: Action | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** September 2011

SHINOBI

Text | Thomas Eder

Segas Kult-Ninja feiert sein Comeback auf dem 3DS.

Acht Jahre sind seit dem letzten Spieleauftritt des Sega-Ninjas schon wieder vergangen. Dabei handelte es sich um ein PlayStation-2-**Shinobi** in 3D-Optik, das abgesehen vom abartig hohen Schwierigkeitsgrad kaum Grund zu Kritik lieferte, aber dennoch ein Schattendasein fristete. Zuvor gab's auf dem GBA und dem Sega Saturn mittelmäßige **Shinobi**-Titel, die Wurzeln der Reihe reichen jedoch bis zu den heute noch spielenswerten Mega-Drive-Teilen. Wir haben das 3D-Remake Probe gespielt, das an die glorreichen Zeiten des Sega-Stars Shinobi anknüpfen soll.

Klassisch

Nach nur wenigen Minuten war ich überrascht, wie viel vom Original-Gameplay in den Remake steckt. So lenkt ihr euren Ninja aus der Seitenansicht durch Stages wie japanische Dörfer, Höhlen oder eine Winterwelt, springt über Hindernisse hinweg, schaltet Gegner auf vielfältige Weise aus und sammelt überlebenswichtige Items. Dabei hat euer Held eine beachtliche Auswahl an Bewegungen in seinem Repertoire: Laufen, Springen, Schlagen, Schießen, Klettern, Rutschen, Hangeln und Enterhakenwerfen sind nur ein Teil der Fähigkeiten, die ihr gezielt einsetzen müsst, um das Ende eines Levels zu erreichen. Dort warten dann fiese Bossgegner, die ihr nur mit einer bestimmten Strategie und am besten mit euren verschiedenen Spezial-Attacken besiegt. Ihr habt die Wahl, ob euer Ninja kurzzeitig unbesiegbar, schneller und beweglicher sein soll oder gar einen verheerenden Super-Angriff auslöst. Zwischen den regulären Abschnitten sorgen kleine Levels, in denen ihr auf dem Rücken eines Pferdes sitzt, für Abwechslung. Hierbei schlagt ihr eure Gegner vom Sattel aus von deren Rössern und weicht Bäumen und anderen Hindernissen aus.

Schön schlicht

Im Hinblick auf die Grafik versetzt einen **Shinobi** auf dem 3DS mit seiner im ersten Moment nicht sonderlich spektakulär wirkenden Optik nicht ins Staunen. Der einfache Grafikstil ist zwar nett anzusehen, doch erst mit eingeschaltetem 3D kommt er richtig gut zur Geltung. Auch hinsichtlich der Musik und der Steuerung via Buttons und Steuerkreuz gibt's nichts Negatives zu berichten; das Comeback von Segas Action-Veteran steht bislang unter einem guten Stern! ■

Köpfchen gefragt: Ohne die richtige Strategie seht ihr in den Kämpfen gegen die schweren Bossgegner kein Land!

Simple Abwechslung: Gelegentlich zieht ihr zu Pferde in die Schlacht, was für zwischendurch ganz nett ist.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Gameplay ist stark an die Originale angelehnt."

An den Grafikstil des Remakes musste ich mich erst gewöhnen, den hohen Schwierigkeitsgrad hingegen kannte ich von den Klassikern. Während mir das stark an die Originale angelehnte Gameplay in den normalen Abschnitten auf Anhieb gefiel, konnte ich mit den Reitsequenzen weniger anfangen. So ganz bin ich bislang noch nicht vom 3D-**Shinobi** überzeugt.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Gaming-Tipp des Monats!

The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D

Freuen Sie sich auf ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden in der Geschichte des Videospiels. Mit tollen 3D-Grafiken und einer intuitiven Steuerung wird das Abenteuer alte wie neue Fans in seinen Bann ziehen.

- ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS • ab 17.06 erhältlich

YSON11

Nintendo-Wii-Spiel

SpongeBob Verflixt und Zugemalt

Kippen, schütteln, rollen, wischen, zeichnen, ziehen und malen deinen Weg durch mehr als 100 Mini-Spiele in sechs abgefahrenen Welten.

- ohne Altersbeschränkung • für Wii uDraw

YSFW29

Nintendo-Wii-Spiel

Doods großes Abenteuer

Es warten 60 abwechslungsreiche Levels in einer Welt, in der Malbücher zum Leben erwachen und die Figuren vom Spieler gezeichnet sind.

- ohne Altersbeschränkung • für Wii uDraw

YSFW26

Nintendo-Wii-Spiel

Wii Wario Ware Smooth Moves

Jetzt geht die Party richtig los! Nintendos Ober-Anarcho Wario bringt eine Minispiele-Sammlung für Wii heraus – Spielspaß im Fünfsekundentakt!

- ab 6 Jahre • Nintendo Selects Edition

YSPW65

Nintendo-Wii-Spiel

Wii Mario Strikers: Charged Football

Kicken wie Beckham, punkten wie Kuranyi oder – wenn gar nichts mehr hilft – die Gegner mit einem gut gezielten blauen Panzer ausschalten.

- ab 6 Jahre • Nintendo Selects Edition

YSPW66

Nintendo-Wii-Spiel

Animal Crossing: Let´s Go to the City

Taschen packen und ab in die Stadt – das ist das Motto der Lebenssimulation Animal Crossing.

- ohne Altersbeschränkung
- Nintendo Selects Edition

YSFW48

Nintendo-Wii-Spiel

Wii Sports

Fünf verschiedene Sportspiele für ein intuitives und realistisches Spielerlebnis.

- ohne Altersbeschränkung
- Nintendo Selects Edition

YSPW64

Nintendo-Wii-Spiel

Kung Fu Panda 2

Panda Po beschützt als Drachenkrieger das Tal des Friedens – bis sich eines Tages ein Unheil bringender Gegner ankündigt ….

- ab 6 Jahren

YSFW37

Nintendo-Wii-Spiel

Pictionary

Ob klassischer Brettspielmodus oder der neue Pictionary Mania-Modus – es gilt gezeichnete Begriffe schnellstmöglich zu erraten.

- ohne Altersbeschränkung • für Wii uDraw

YSFW27

Nintendo-3DS-Spiel

Sports Island 3D

Mit Sports Islands 3D kehren zehn komplette Sportdisziplinen in die Häuser aller Sport- und Spielbegeisterten.

- ohne Altersbeschränkung

YSFN64

Nintendo-Wii-Spiel

We Dance inkl. Tanzmatte

Tanzspiel für bis zu 4 Spieler mit 40 Dancefloor-Hits aus Rock, Pop, Disco, Electro und Hip Hop.

- ohne Altersbeschränkung

YSPW61

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 29.06.2011.

uDraw Studio mit Game Tablet

Von Kritzeleien bis hin zu Kunstwerken: kleine und große Künstler können auf eine Vielzahl von Zeichenwerkzeugen und Malvorlagen zugreifen. Mit deren Hilfe sind Zeichnungen möglich, welche sich später sogar auf einer SD-Karte speichern und ausdrucken lassen

- ohne Altersbeschränkung

YSFW28

Das Geheimnis von Dragonville

Begleite in dem spannenden Knobel-Adventure „Mays Mystery" die charismatische, blitzgescheite May auf der abenteuerlichen Suche nach ihrem verschwundenen Bruder und löse dabei über 270 knifflige Rätsel.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS • ab 30.06 erhältlich

YSFN43

www.alternate.de: Alles rund um Konsolen, Spiele, PCs und Unterhaltungselektronik bequem und sicher online kaufen!

Handheld-Spielekonsole

Nintendo 3DS

- Spiele in 3D – überall und ohne spezielle Brille
- 9-cm-3D-Display plus 7,7-cm-Touchscreen
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Cosmos Black oder Aqua Blue

QN#N40

Spielkonsole

Nintendo Mario Kart Wii Pack

- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor
- ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- WLAN, 2x Eingabegerät, 2x USB-A
- inkl. Wii Sports, Mario Kart und Wii Wheel

QW#N20

Nintendo-Wii-Spiel

Nintendo Wii Play: Motion

Zwölf total verrückte Spiele machen jedes Wohnzimmer zur Spaßzone und sorgen für Spielabende, bei denen garantiert kein Auge trocken bleibt.

- für bis zu vier Spieler • Freigegeben ab 6 Jahren

YSFW47

Nintendo-3DS-Spiel

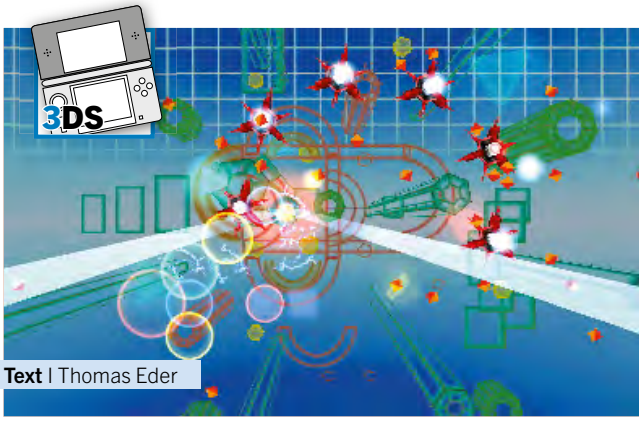
Sudoku Puzzle Game Collection

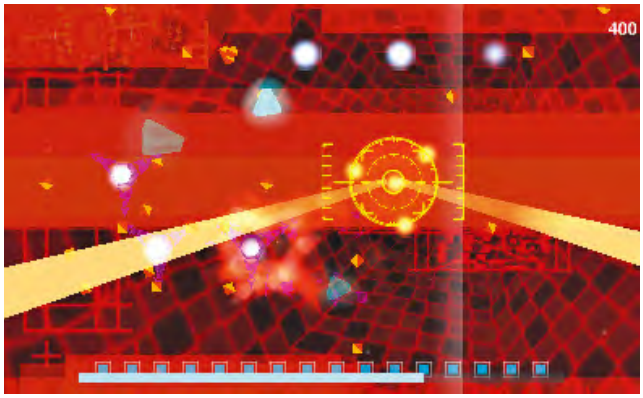
Mit vier verschiedenen Rätselspaß-Varianten kann man sein logisches Denkvermögen testen und auf Trab bringen.

- ohne Altersbeschränkung • für Wii uDraw

YSFN63

ALTERNATE





Text | Thomas Eder

DREAMTRIGGER 3D

Stylishe Optik, coole Sounds und viel Geballer!

Genre: Action | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Art Co. Ltd. | **Termin:** 24. Juni 2011

Dreamtrigger 3D lässt sich gut mit Segas legendärem Dreamcast-Titel **Rez** vergleichen: Beide Spiele bestechen mit ihrem schlichten Spielkonzept, einer abgefahrenen Grafik und einem elektronischen Sound, der vom Geschehen auf dem Bildschirm beeinflusst wird.

Bevor ihr Gegner angreifen könnt, müsst ihr diese mit Sonarbomben sichtbar machen. Auf dem unteren Bildschirm werden die Feinde immer in einem Raster angezeigt und können direkt ins Visier genommen werden. Klingt leichter, als es ist: Der hohe Schwierigkeitsgrad wird euch von Anfang an fordern!

Die Ballerei artet schnell in ein buntes Feuerwerk mit verschiedensten Effekten aus, von denen vor allem der 3D-Effekt sehr beeindruckend ist. Beim Sound erwartet euch klassische Musik, gemischt mit elektronischen Klängen. Mit über 100 Aufgaben, 50 Levels und 10 Spielwelten scheint auch der Umfang zu passen – ganz besonders der Mehrspielermodus macht einen interessanten Eindruck! ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein Grafik- und Soundfeuerwerk mit Stil“

Ich mag die „etwas anderen“ Spiele wie **Dreamtrigger**. Dank der optisch wie akustisch sehr stylishen Inszenierung des simplen Gameplays könnte mich **Dreamtrigger** in seinen Bann ziehen. Doch ich bin noch vorsichtig mit Vorschusslorbeeren!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Thomas Eder

DUAL PEN SPORTS

Hier wird mit zwei Touchpens gleichzeitig gesportelt!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 2. September 2011

Nicht nur Konami schickt kurz nach dem Launch des 3DS eine familienfreundliche Sportspielsammlung ins Rennen (nämlich **Sports Island 3D**), auch Namco Bandai lässt seine **Family Sports**-Reihe auf dem 3DS ihr Debüt feiern. Darin stehen euch sieben Sportarten, etwa Baseball, Boxen oder Elfmeterschießen, zur Auswahl, in denen ihr euch alleine oder mit einem menschlichen Mitspieler beweisen müsst. Das Besondere: Es kommen zwei Touchpens zum Einsatz, wodurch sich der Sport noch authentischer anfühlt! Eure Spielfiguren bastelt ihr ganz nach euren Vorlieben mit dem Editor, mit dem ihr Klamotten, Aussehen und Gesichtsausdruck verändert. Interessant sind auch die drei Spielmodi: Im normalen Modus kämpft ihr um Positionen und Highscores in den verschiedenen Disziplinen, in der Täglichen Herausforderung müsst ihr jeden Tag eine neue Aufgabe meistern und in den Touch-Übungen könnt ihr euer Köpfchen und Fingerspitzengefühl trainieren. ■

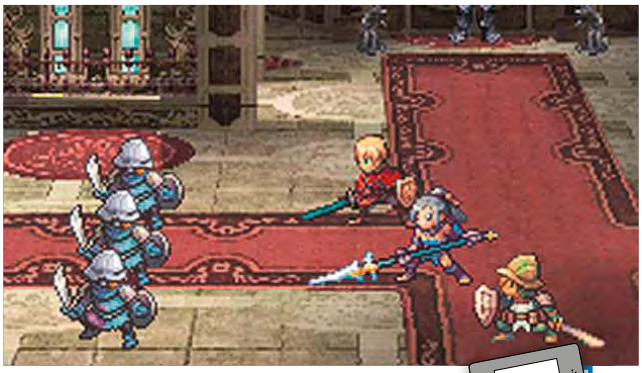
MEINUNG
THOMAS EDER

„Mit Stäbchen spielen? Warum nicht!“

Mit einem soliden Gameplay der Minispiele könnte mich **Dual Pen Sports** bei Laune halten. Das Spielen mit zwei Touchpens klingt interessant, wobei ich es mir gewöhnungsbedürftig vorstelle. Jüngere Spieler und Gelegenheitszocker werden's mögen!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Im Menü wird es bereits ersichtlich: Mit **Radiant Historia** der Edel-Spieleschmiede Atlus erwartet euch ein durch und durch klassisches Japano-Rollenspiel.



In dem Kämpfen tretet ihr stets zu dritt gegen eure Feinde an. Eine gute Strategie ist hier Pflicht!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Atlus | **Hersteller:** Atlus | **Termin:** Nicht bekannt

RADIANT HISTORIA

Text | Lukas Schmid

Das Japano-RPG ist tot? Radiant Historia beweist das Gegenteil.

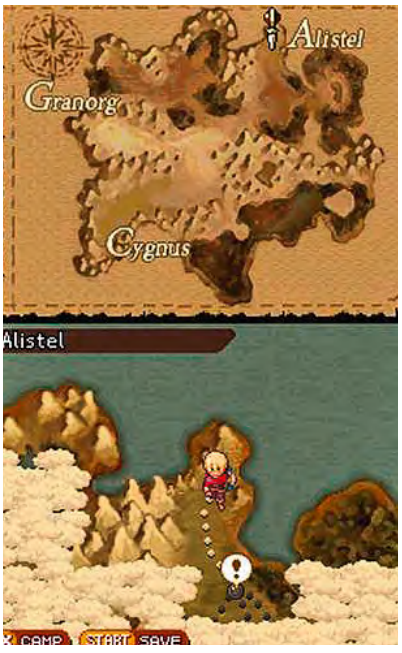
Japanische Rollenspiele haben heutzutage einen schweren Stand. Westliche Entwickler haben sich das Genre angeeignet und es durch Echtzeit-Kämpfe, ausgefeilte und zigfach verzweigte Dialog-Optionen und einen starken Fokus auf eine individuelle Spielerfahrung einschneidend verändert. Manch einer geht sogar so weit, das klassische RPG für tot zu erklären. Und tatsächlich, auch die japanischen Entwickler orientieren sich in letzter Zeit zunehmend an den großen Vorbildern wie **Mass Effect** oder **The Elder Scrolls**. Nur wenige neue Abenteuer besinnen sie sich noch auf ihre Wurzeln – **Radiant Historia** der Spieleschmiede Atlus ist ein solcher Fall.

Fluxkompensator ahoi!

In der Rolle des Protagonisten Stock ist es eure Aufgabe – wie könnte es auch anders sein – die Welt zu retten. Um diese Mission zu erfüllen, erlangt ihr schon früh im Abenteuer die Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen. Dadurch erhaltet ihr die Möglichkeit, im Krieg zwischen den verfeindeten Nationen Alistel und Granorg eine wichtige Schlüsselrolle einzunehmen. Außerdem könnt ihr der mysteriösen Seuche, die unschuldige Bewohner des Fantasy-Reichs in Sand verwandelt, einen Riegel vorschieben. Interessanterweise ist der Ausgang der Story dabei nicht vorgegeben, stattdessen erwartet euch eine Vielzahl an möglichen Enden, je nachdem, wie ihr euch an bestimmten Punkten im Spiel entscheidet. Der Wiederspielwert des Abenteuers wird also signifikant erhöht, wenn ihr wirklich jeden Ausgang der Handlung einmal gesehen haben wollt.

Kampfeslust

Radiant Historia widersagt dem aktuellen RPG-Trends nicht völlig, und so müsst ihr euch zum Glück nicht auf zahllose, nervige Zufallskämpfe einstellen. Eure Feinde wandern gut sichtbar auf der Oberwelt herum, erst wenn ihr sie berührt, wechselt das Geschehen zu einem Kampfbildschirm. Die Auseinandersetzungen laufen wiederum ganz klassisch und rundenbasiert ab, erfordern allerdings eine gehörige Portion an strategischem Geschick. Nur wenn ihr eure Attacken richtig einsetzt, habt ihr gegen die oftmals übermächtigen Feinde überhaupt eine Chance. Bleibt nur zu hoffen, dass das Spiel es auch zu uns schafft – während es in Japan und Amerika nämlich schon erschienen ist, gibt es für Europa noch nicht einmal eine Ankündigung. ■



Ihr bewegt euch auf der sehr hübsch gezeichneten Karte und erforscht alle Winkel der Fantasy-Welt.

Die Geschichte wird in gut gemachten Zwischensequenzen erzählt.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Bringt dieses Spiel nach Europa!“

Tolle, detailverliebte Grafik, eine durchdachte und sehr spannende Story und ein ebenso forderndes wie unterhaltsames Kampfsystem – Rollenspieler-Herz, was willst du mehr? **Radiant Historia** könnte eines der allerletzten wirklichen Highlights für den guten alten DS werden. mit Betonung auf „könnte“, denn ob das Spiel überhaupt noch bei uns erscheint, ist zu diesem späten Zeitpunkt mehr als fraglich – zumal Entwickler Atlus dafür bekannt ist, Europa bei Veröffentlichungen gerne mal zu ignorieren. Wer vor dem Import nicht zurückschreckt, sollte zuschlagen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS/3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

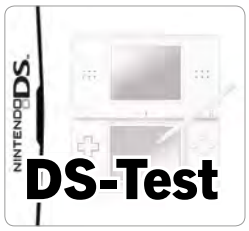
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // wirft …

… sich ins kühle Nass. Anfangs zwar noch ohne Surfbrett, doch der Sommer ist lang und der Wille durchaus noch vorhanden, mal wieder ein paar seniorentaugliche Wellen zu nehmen!

… einen Blick in die Zukunft. Und die wird für uns Nintendo-Fans sicher klasse: Eine neue Heimkonsole mit ordentlich Grafikpower steht an – da möchte man die Zeit am liebsten bis zum Release im Jahr 2012 vordrehen!

Christoph Kraus // verzichtet …

… auf Rohkost: Ob spanische Gurken, italienische Paprika oder holländisches Wasser (in Fachkreisen auch „Tomaten" genannt): Christoph lehnt Rohkost angesichts des EHEC-Skandals künftig dankend ab. Auf dem Speiseplan stehen künftig Saumagen, Schäufele und geräucherte Bratwurst (die gute Grobe!). Ist wenigstens gesund.

… im Freibad auf den Nintendo 3DS: Auf dem sonnenempfindlichen Bildschirm ist draußen eh nix zu erkennen. Gar nix.

Sebastian Stange // ist extrem …

… auf die E3 gespannt. Denn dahin fliegt Sebastian direkt nachdem dieses Heft fertig ist. Wenn ihr es in den Händen haltet, ist die Mega-Spielemesse vielleicht schon vorbei. Für uns hingegen steigt die Spannung mit jedem Tag!

… auf den Wii-Nachfolger gespannt. Nach all der Spekulation und den Gerüchten ist es toll, bald Klarheit zu haben. Was kann Nintendos neue Konsole? Welche Spiele erscheinen dafür? Und wie überrascht sie?

Uwe Hönig // steckt …

… zurzeit im Tennisfieber: Momentan vergeht kein Tag, an dem Uwe nicht zumindest ein halbes Stündchen Virtua Tennis 4 zockt (standesgemäß per Gestensteuerung und mit knappen weißen Shorts am Leib). Laut seiner Aussage ist es eine der angenehmsten Arten, „Sport" zu treiben.

… sich immer seltener eine Zigarette an. Denn das Letzte, was die Welt jetzt noch braucht, ist ein kettenrauchender Tennisstar!

Matthias Schöffel // musste …

… wieder mal feststellen, dass es nicht von Vorteil ist, den Beginn der Motorradsaison zu lange hinauszuzögern. Folge: die Mühle springt schlecht an. Maßnahme: einen Berg raufschieben und im zweiten Gang runterrollen lassen. Erst beim vierten Mal hat sich der Erfolg eingestellt. Schwitz.

… seine Kollegen Steffi und Dave mit dem Layout dieser Ausgabe größtenteils alleine lassen, denn das lange fällige Redesign der play³ hat ihn fast zur Gänze in Anspruch genommen.

David Mola // bekommt …

… vom Sommerwetter kaum etwas mit. Entweder sitzt er fleißig im Verlag und layoutet die Artikel der aktuellen N-ZONE oder er übt sich im Proberaum die Finger wund, um für die – bald anstehenden – Aufnahmen zum Album seiner Band optimal vorbereitet zu sein.

… es dennoch hin, die eine oder andere Partie **Pflanzen gegen Zombies** zu spielen. **Ocarina of Time 3D** muss warten, bis das Album fertig eingespielt ist.

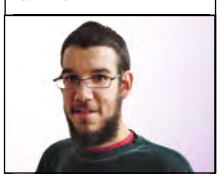
Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… ist im Zelda-Fieber. Nachdem David wochenlang kaum über etwas anderes als **Zelda** und die Hochzeit im britischen Königshaus gesprochen hat, wurde es schlagartig still um unseren Online-Kollegen von www.videogameszone.de. Wir gehen davon aus, dass er derzeit den letzten Winkel von Hyrule in 3D erkundet.

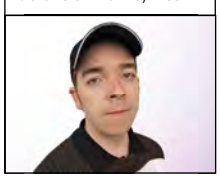
STEPHAN GERNER

… relaxt: Nach all den vielen Seiten zu **Pokémon Schwarz/Weiß**, die Stephan geschrieben hat, schaltet er in diesem Monat einen Gang zurück und genießt das sommerliche Wetter. Gut so, denn hierbei kann Stephan wunderbar entspannen und neue Kräfte für die nächsten **Pokémon**-Spiele sammeln.



YVES NAWROTH

… ist auf Achse. Redaktionsassistent Yves ist derzeit viel auf vier Rädern unterwegs – sowohl privat als auch im Dienste der Redaktion. Während er außerhalb der Arbeitszeit die Gassen Fürths mit seiner schwarzen Flunder bügelt, hat er zig Kilometer gerissen, um ein finales 3DS-**Zelda** in Frankfurt von Nintendo abzuholen. Danke, Yves!



MAIK KOCH

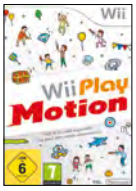
… hat Grund zum Feiern. Und zwar freut sich Online-Kollege Maik derzeit nicht nur über den Aufstieg seines Lieblingsvereins Dynamo Dresden in die zweite Bundesliga, sondern auch über seine eigene Show, die ihr regelmäßig auf unserer Internetseite unter www.videogameszone.de verfolgen könnt. Reinschauen lohnt sich!

LUKAS SCHMID

… braucht Ruhe. Nach all der Tanzerei und dem Gesinge für seine Tests in der aktuellen Ausgabe hat sich Lukas auch etwas Ruhe verdient. Aber wenigstens hatte er seine Freude mit dem Vorschau-Bericht zu **Radiant Historia** – ein tolles Japano-RPG für den 3DS, also genau sein Fall. Doch das nächste Tanzmattenspiel kommt bestimmt!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	TOP-TITEL	ZELDA: OCARINA OF TIME (3DS)	LEGO PIRATES OF ... (3DS)	ZELDA: OCARINA OF TIME (3DS)	LEGO PIRATES OF ... (3DS)
	FLOP-TITEL	DANCE DANCE REV. 4 (Wii)	DANGEROUS HUNTS (Wii)	DANCE DANCE REV. 4 (Wii)	SUDOKU (3DS)
ZELDA: OCARINA OF TIME (3DS)	∅ WERTUNG: 9,25 Test S. 36	Welche Wertung ich dem 3DS-Epos schlechthin gebe, dürfte wohl jedem N-ZONE-Leser schon vorher bekannt sein. Natürlich volle zehn Punkte – und das trotz fehlender Neuerungen abseits der Technik. **10**	Wie schon im Meinungskasten beim Test muss ich auch hier darauf hinweisen, dass ich mir lieber neue Spiele anstelle von Neuauflagen wünsche. **Ocarina of Time** ist aber auch auf 3DS super! **9**	Darauf habe ich gewartet: Endlich ein großer Nintendo-Titel für den 3DS! Gut, dass ich das Original seit zehn Jahren nicht mehr gezockt habe – dann wird mir das 3D-Remake jetzt noch mehr Spaß machen! **9**	Als ich damals **Ocarina of Time** (dt.) zur Hälfte durchhatte, packte mich der Import-Wahn und ich holte mir ein US-N64. Leider blieb **Zelda** danach liegen, deshalb kommt mir das Remake gerade recht! **9**
WII PLAY: MOTION (Wii)	 ∅ WERTUNG: 7,25 Test S. 44	Allzu innovativ sind die zwölf Minispiele von **Wii Play: Motion** zwar nicht, allerdings lohnt sich das Paket schon alleine, weil eine Wii-Fernbedienung Plus beiliegt. Da kann man nicht meckern! **7**	Minispielsammlungen gibt es meines Erachtens für die Wii genügend. Inzwischen haben wir auch alle unsere Wii-Fernbedienungen daheim. Da hat das neue **Wii Play** für mich nicht zu viel Sinn! **7**	Super, ein neues **Wii Play**! Allerdings ist mein Verlangen nach Fuchtelspielen langsam gestillt. **Wii Play: Motion** ist ganz spaßig für gesellige Runden, aber alleine werde ich's diesmal nicht mehr spielen. **7**	Die witzigen Minispiele sind absolut gelungen und machen vor allem im Kreis der Familie oder mit Freunden unheimlich viel Spaß. Zudem liegt dem Spiel eine schnieke rote Wii Fernbedienung Plus bei – gekauft! **8**
CABELA'S DANGEROUS ... (Wii)	∅ WERTUNG: 6,75 Test S. 46	Für wen **Link's Crossbow Training** zu kindisch und **Ghost Squad** zu dümmlich ist, der hat möglicherweise mit diesem Jagdspektakel seinen Spaß. **Cabela's Dangerous Hunts** ist gar nicht mal verkehrt. **7**	Es gibt so coole Lightgun- oder Ego-Shooter für die Wii, da wirkt dieser abgedrehte Jagdactiontitel irgendwie fehl am Platz. Immerhin ist das Spielkonzept schön schräg. Spaß macht's mir nicht lange. **6**	Eine positive Überraschung: Mir hat das Jagen auf der Wii weit mehr Spaß gemacht, als ich erwartet habe. Klar hat das Spiel einige Macken, doch in Verbindung mit der coolen Plastikwumme taugt's! **7**	Jagen gehört seit Urzeiten zu den Aufgaben eines Mannes! So entwickelt auch **Cabela's Dangerous Hunts** einen gewissen Reiz, jedoch gefällt mir die Jagdatmosphäre in **Monster Hunter Tri** besser! **7**
DANCE DANCE REVOLUTION 4 (Wii)	∅ WERTUNG: 4,7 Test S. 47	Gibt es Tanzmattenspiele immer noch? Ich dachte eigentlich, das Genre wäre bereits seit zehn Jahren ausgestorben. Ihr merkt schon: **Dance Dance Revolution** interessiert mich nicht die Bohne! **2**	Ah, auch diesen Monat gibt es ein Spiel, bei dem ich die Wertung verweigere. Mehr noch: Ich weigere mich sogar, das Ding überhaupt zu spielen. Für mich ist das Tanzmattengehopse nix! **-**	Die Wahrheit kann hart sein: Ich bin ein schrecklicher Tänzer. Das hat mir der neueste Ableger von Konamis Tanzreihe mal wieder gezeigt, obwohl das Spiel an sich wenig falsch macht. Es liegt wohl an mir. **5**	Tanzen hat mir als Jüngling viel Spaß gemacht, aber meine alten Knochen wollen nicht mehr so richtig. Gut, dass man mit dem neuesten Spross der **Dance Dance Revolution**-Serie unbeobachtet trainieren kann! **7**
LEGO PIRATES OF THE CARIB. (3DS)	∅ WERTUNG: 8,0 Test S. 48	Schon wieder ein Lego-Abenteuer mit den immer selben Rätseln? Es wird Zeit, dass endlich mal frischer Wind durch die Jump&Run-Serie weht – sonst wird's auf Dauer doch sehr langweilig! **6**	Schönes Ding! Die Lego-Titel sind echt ein Phänomen der Spielwelt. Das Spielkonzept geht immer auf, bekannte Fantasie-Universen wirken im Lego-Look gleich cooler und die Action ist echt spaßig! **8**	Auch auf dem 3DS gefällt mir das neueste Spiel aus der Lego-Reihe, doch mal sehen, wie lange ich alleine durch die Karibik streifen will. Denn ohne Koop-Modus kann die Lust schnell verflogen sein. **9**	Bereits auf den „normalen" Systemen gefällt mir **Lego Pirates** prima und wie bei **Lego Star Wars III** wirkt die räumliche Optik der 3DS-Fassung auch in der karibischen Umgebung einfach überragend. **9**
SUDOKU (3DS)	∅ WERTUNG: 5,5 Test S. 49	Für diese Art von Spiel benötige ich ausschließlich Bleistift und Zettel, aber keinesfalls ein 3DS-Spiel zum Beinahe-Vollpreis. Zudem sind die Animationen nicht gerade der Knaller geworden. **5**	Hmmja, Sudokus mach ich am liebsten auf Papier. Oder auf dem DS. Die 3DS-Version wirkt überflüssig. Die DS-Technik reicht für Sudoku-Spielspaß völlig aus. Und der 3DS kann auch DS-Spiele! **6**	Ich mag Sudoku, aber brauche ich dafür eine 3D-fähige Konsole? Nein, hierfür reichen mir derzeit noch Papier und Stift! Sollte sich dies irgendwann ändern, weiß ich ja, dass ich auf dem 3DS fündig werde. **6**	Sudoku ist eine vernünftige Freizeitbeschäftigung, aber warum braucht man dafür High-Tech-Elektronik? Ich möchte auf meinen 3DS fette Games mit stereoskopischer Grafik sehen und keine Zahlenkolonnen! **5**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	Namco Bandai	10. Juni I 2011
Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution	17. Juni I 2011
Champion Jockey	Tecmo Koei	Juni I 2011
Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft	30. Juni I 2011
Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision	24. Juni I 2011
Wii Play: Motion	Nintendo	24. Juni I 2011
JULI		
Beastly	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Camaro Wild Ride	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	01. Juli I 2011
Gummi Bears Mini Golf	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2	Electronic Arts	Juli I 2011
UFC Personal Trainer	THQ	Juli I 2011
2011		
Addy Junior im Zauberland	Euro Video Bildprogramm GmbH	29. Juli I 2011
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	Sommer I 2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Disney Universe	Disney Interactive Studios	Herbst I 2011
Dragon Quest Collection	Square Enix	Nicht bekannt
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Nicht bekannt
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
WWE 12	THQ	November I 2011
Williams Pinball Classics	System 3	2011
Xenosaga	Nintendo	2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	Namco Bandai	10. Juni I 2011
Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution	17. Juni I 2011
Jewels of the Ages	S.A.D.	16. Juni I 2011
Loving Life with Hello Kitty & Friends!	Rising Star Games	17. Juni I 2011
Plants vs. Zombies	dtp Entertainment	06. Juni I 2011
Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision	24. Juni I 2011
JULI		
Das Geheimnis von Dragonville – May's Mystery	Rondomedia	29. Juli I 2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2	Electronic Arts	Juli I 2011
Jewel Time Deluxe	F+F Distribution	01. Juli I 2011
One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	01. Juli I 2011
Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	01. Juli I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	31. August I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Titeuf	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Zhu Zuhu Classics	Activision	2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Dream Trigger 3D	Namco Bandai	24. Juni I 2011
Driver Renegade	Ubisoft	Juni I 2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Juni I 2011
Naruto Shippuden 3D – The New Era	NBG	16. Juni I 2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	30. Juni I 2011
Sports Island 3D	Konami	02. Juni I 2011
Sudoku – The Puzzle Game Collection	Konami	09. Juni I 2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	17. Juni I 2011
Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision	24. Juni I 2011
JULI		
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	01. Juli I 2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	08. Juli I 2011
2011		
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	Sommer I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Cave Story	Flashpoint	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Crush3D	Sega	September I 2011
Dual Pen Sports	Namco Bandai	02. September I 2011
FIFA Soccer	Electronic Arts	2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Nicht bekannt
Mario Kart 3DS	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Paper Mario	Nintendo	2011
Professor Layton an the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Revelations	Capcom	2011
Shinobi	Sega	September I 2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	2011
Super Mario	Nintendo	Nicht bekannt
Tales of the Abyss	Namco Bandai	Sommer I 2011
Thor	Sega	2011
Zoo Resort	Ubisoft	September I 2011

Wii Play: Motion (Wii) **24. Juni 2011**

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS) **17. Juni 2011**

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

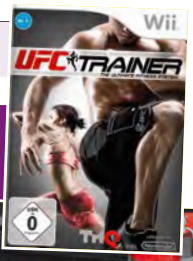
Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

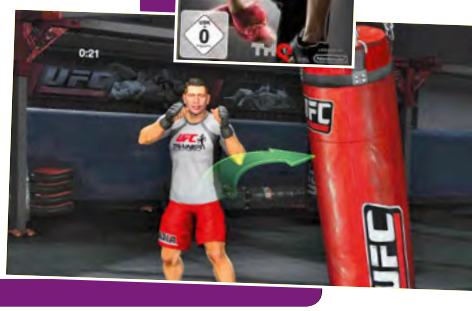
TERMIN	TITEL	HERSTELLER
16. Juni	Greg Hastings Paintball 2	Nbg
17. Juni	Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution
24. Juni	Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision
24. Juni	Wii Play: Motion	Nintendo
30. Juni	Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft
Juni	Champion Jockey	Tecmo Koei
01. Juli	Beastly	F+F Distribution
01. Juli	Camaro Wild Ride	F+F Distribution
01. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive
01. Juli	Gummi Bears Mini Golf	F+F Distribution
29. Juli	Addy Junior im Zauberland	Euro Video Bildprogramm GmbH
Juli	UFC Personal Trainer	THQ

Test S. 44

JULI UFC PERSONAL TRAINER

HERSTELLER: THQ | GENRE: SPORTSPIEL





Der Untertitel für die neueste UFC-Software lautet **Das ultimative Fitness-System** und der Name ist hier Programm. Es handelt sich also nicht um ein Prügelspiel ab 18, sondern um reine Sportübungen ohne Altersbeschränkung. Wer demnach wie UFC-Kämpfer Cain Velasquez (Champion im Halbschwergewicht) oder der ehemalige UFC-Schwergewichts-Champion Frank Mir trainieren will, der sollte sich die Software schon mal vormerken. Die effektiven Workouts könnten euch zur Form eures Lebens verhelfen!

24.06. TRANSFORMERS 3 – STEALTH FORCE EDITION

HERSTELLER: ACTIVISION | GENRE: ACTION-ADVENTURE

Nun ist es offiziell: Am 29. Juni kommt der neueste **Transformers**-Film in die Kinos und den ersten Trailern zufolge geht in dem Michael-Bay-Streifen mal wieder mächtig die Post ab. Freut euch auf feinstes Popcornkino mit schier unglaublichen Spezialeffekten. Selbstverständlich wird die Geschichte der Transformers und Autobots nicht nur im Kino weitergestrickt, sondern auch auf der Konsole. Die coolste Neuerung in der **Transformers**-Versoftung ist der Hybrid-Modus, in dem die kämpfenden Roboter trotz durchschlagender Schusskraft beweglicher sind als je zuvor!

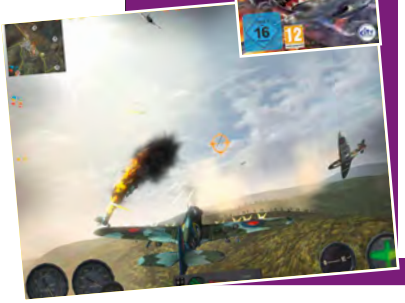
01.07. GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

HERSTELLER: WARNER BROS. INTERACTIVE | GENRE: ACTION-ADVENTURE

Zum aktuellen Kinofilm des bisher wenig beachteten DC-Superhelden Green Lantern erscheint auch das passende Videospiel. So handelt es sich nicht nur um den ersten Leinwandauftritt der Grünen Laterne, es ist auch das erste Game, in dem der Held die Hauptrolle spielt. Demnach schlüpft ihr in die Haut von Hal Jordan, Neuzugang der Green Lantern Corps, um ein actionreiches Abenteuer zu erleben. Das Spiel verspricht mehr als eine Standard-Filmumsetzung, erscheint für Wii sowie DS und kommt als 3DS-Debut-Titel von Warner.

30.06. COMBAT WINGS: THE GREATEST BATTLES OF WW2

HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: ACTION

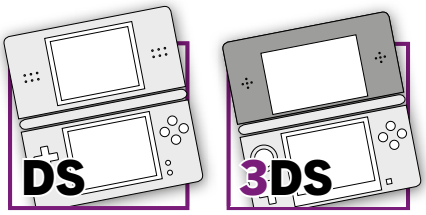


In **Combat Wings** dürft ihr die packendsten Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs nachspielen und zwar in der Haut von alliierten Piloten. In über 20 Missionen reist ihr quer über den Globus, um beispielsweise Großbritannien vor der Luftwaffe zu verteidigen, oder als amerikanischer Pilot gegen die japanischen Luftstreitkräfte über dem Pazifik zu kämpfen. Mehr als 25 britische, amerikanische oder russische Maschinen sind enthalten und in puncto Steuerung dürft ihr zwischen einem einsteigerfreundlichen Arcade- und einem fordernden Simulations-Modus wählen!

16.06. GREG HASTINGS PAINTBALL 2

HERSTELLER: NBG | GENRE: EGO-SHOOTER

Mit **Greg Hastings Paintball 2** erwartet euch eine realistische Simulation, bei der Teamwork eine entscheidende Komponente spielt. Deshalb haben die Entwickler viel Wert auf die Mehrspielermodi gelegt. Bis zu acht Teilnehmer dürfen über die Nintendo Wi-Fi Connection an spannenden Online-Duellen teilnehmen und sich gegenseitig die Farbkugeln um die Ohren schießen. Die 62 Spielfelder sind dabei an reale Paintball-Locations angelehnt und bieten wechselndes Wetter.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
06. Juni	Pflanzen gegen Zombies	dtp Entertainment
16. Juni	Jewels of the Ages	S.A.D.
17. Juni	Challenge Me: Brain Puzzles	F+F Distribution
17. Juni	Loving Life with Hello Kitty & Friends!	Rising Star Games
24. Juni	Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision
01. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive
01. Juli	Jewel Time Deluxe	F+F Distribution
01. Juli	One Piece: Giant Battle	Namco Bandai
01. Juli	Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo
29. Juli	Das Geheimnis von Dragonville – May's Mystery	Rondomedia

3DS

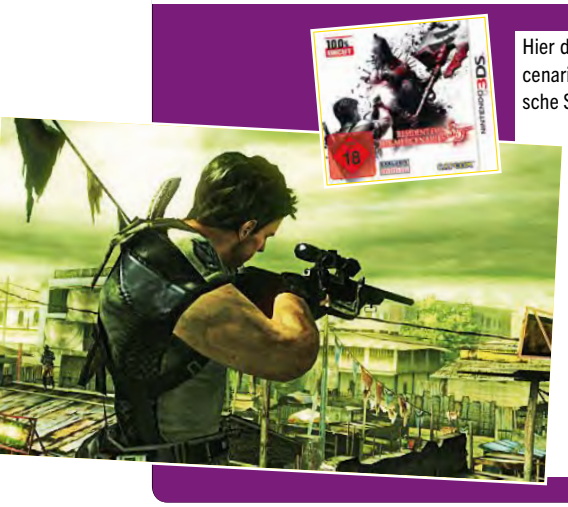
TERMIN	TITEL	HERSTELLER
09. Juni	Sports Island 3D	Konami
09. Juni	Sudoku – The Puzzle Game Collection	Konami
16. Juni	Naruto Shippuden 3D – The New Era	NBG
17. Juni	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo
24. Juni	Dream Trigger 3D	Namco Bandai
24. Juni	Transformers 3 – Stealth Force Edition	Activision
30. Juni	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom
Juni	Driver Renegade	Ubisoft
Juni	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft
01. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive
08. Juli	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai

Test S. 49

Test S. 36

30.06. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM I GENRE: ACTION



Hier dreht sich alles um die Mercenaries-Modi der **Resi**-Serie. Frische Szenarien aus **Resident Evil 4** und **Resident Evil 5** werfen euch in ein Rennen gegen die Zeit, während grausige Zombie-Horden erbarmungslos anstürmen. Sowohl Einzelspieler als auch Koop-Fans können sich diesen Action-Kracher schon mal vormerken! Den Test gibt's voraussichtlich in der nächsten N-ZONE.

08.07. PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS (3DS)

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Mit **Pac-Man & Galaga Dimensions** erwarten euch mehrere Games aus weltbekannten klassischen Spieleserien, die zusammen auf ein Modul gepackt wurden. Im Einzelnen wären das **Galaga** (Original von 1981), **Galaga Legions** (erstmals 2008 auf Xbox Live Arcade erschienen) und die 3DS-Neuentwicklung **Galaga 3D Impact** mit fetten stereoskopischen Grafikeffekten. Das ist noch nicht alles, denn mit **Pac-Man** (Original von 1980), der **Pac-Man Championship Edition** (erstmals 2006 auf Xbox Live Arcade erschienen) und dem Exklusiv-Titel **Pac-Man Tilt** ist auch der gelbe Pillenmampfer mit coolen Spielen mit an Bord.

09.06. SPORTS ISLAND 3D (3DS)

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: SPORTSPIEL

Die Sportspielserie feiert ihren Einstand auf dem Nintendo 3DS und nutzt natürlich die Eigenschaften des neuen 3D-Displays. Die Sportarten profitieren von der Tiefenwirkung der Grafik und wirken dank sogenannter Super Play Moves sehr spaßig. Bis zu vier Spieler können (auch mit nur einem Modul) per Drahtlosverbindung gegeneinander zocken. Die zehn enthaltenen Disziplinen: Fußball, Sumo-Ringen, Bowling, Tennis, Basketball, Eishockey, Schneeballschlacht, Schneemobilrennen, Blasrohrschießen und Trampolinspringen.

16.06. NARUTO SHIPPUDEN 3D – THE NEW ERA (3DS)

HERSTELLER: NBG I GENRE: ACTION/BEAT 'EM UP

Naruto-Fans können sich freuen, denn in regelmäßigen Abständen erscheinen neue Spiele rund um den frechen Ninja aus Konoha! So war es nur eine Frage der Zeit, bis sich Naruto auch auf dem 3DS blicken lässt. In **The New Era** dürfen Anhänger der (2D)-Anime-Serie erstmals in eine schnieke 3D-Welt abtauchen, während ihr als Naruto ein Abenteuer abseits der Serienpfade erlebt. Neben einem Wiedersehen mit zahllosen bekannten **Shippuden**-Charakteren werdet ihr dabei auch die verschiedenen Ninja-Dörfer besuchen und auf eine mysteriöse Person namens Malice treffen ...

SCREEN-INFO

Wie bei Nintendo-3DS-Spielen üblich müssen wir auf Bildmaterial zugreifen, das uns Nintendo zur Verfügung stellte. Denn aus technischen Gründen ist es nicht möglich, eigene Screenshots von 3DS-Spielen anzufertigen. Zur Veranschaulichung der Neuerungen griffen wir auch auf Archivmaterial der ursprünglichen Nintendo-64-Fassung zurück.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Grezzo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 17. Juni 2011

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

Jetzt kann die 3DS-Ära beginnen! Nintendo beweist, dass das Zelda-Epos 13 Jahre nach der Premiere nichts von seinem Charme verloren hat!

FAQs

Worum geht es in Ocarina of Time 3D?
Das Abenteuer erzählt die Geschichte des jungen Link, der den Kampf gegen den Oberschurken Ganondorf aufnimmt. Denn dieser möchte das magische Triforce erlangen, das ihm die uneingeschränkte irdische Macht bescheren würde. Doch Link ahnt, dass der Bösewicht etwas Finsteres im Schilde führt und macht sich auf, Licht-, Wald-, Feuer-, Wasser-, Schatten- und Geisteramulett zu ergattern, bevor es ein anderer tut! Schließlich steht nichts Geringeres als der Frieden des Landes Hyrule auf dem Spiel. Auch Prinzessin Zelda bangt um das Wohlergehen ihres Volkes und setzt ihre Hoffnungen auf Link, den sie einst im zarten Kindesalter in ihrem Schlossgarten empfing.

Unterscheidet sich die Neuauflage vom Original?
Das junge Entwicklerstudio Grezzo – gegründet von Ioichi Ishii, dem Erfinder der **Mana**-Serie – hat das Abenteuer im Kern 1:1 vom Nintendo 64 auf den 3DS übertragen. Inhaltlich erwarten euch also keinerlei Neuerungen, was zum Beispiel die Reihenfolge der Tempel, den Schwierigkeitsgrad der Bosskämpfe, die sammelbaren Gegenstände, die Anzahl an Nebenquests oder die Lieder für die Okarina betrifft. Es gibt aber Veränderungen im Detail, etwa den Boss-Challenge-Modus oder die Spielvariante **Master Quest** mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Das im Internet kursierende Gerücht, wonach der Stein des Wissens aus der Originalfassung von 1998 durch ein anderes Objekt ersetzt wurde, ist zutreffend.

Wie ist die Steuerung gelungen?
Dass die Originalversion von **Ocarina of Time** auf den Dreizack-Controller des Nintendo 64 perfekt zugeschnitten war, lässt sich nicht leugnen. Demgegenüber konnte die 3DS-Neuauflage nur den Kürzeren ziehen – das fällt in einigen Augenblicken auf. Beispielsweise gelingt das Anvisieren von Feinden und Gegenständen mittels linker Schultertaste nur durch eine akrobatische Fingerverrenkung. Das liegt aber eher an der unglücklichen Bauweise der 3DS-Konsole. Man muss aber den Entwicklern zugutehalten, dass sich Link ansonsten elegant durch Hyrule steuern lässt. Es ist sogar möglich, bestimmte Waffen auf den Touchscreen zu platzieren, um rasch darauf zugreifen zu können.

Wirken einige Spielelemente aufgesetzt?
Nein. Während **Super Mario 64 DS** – die Neuauflage des ursprünglichen Jump & Runs von 1996 – inhaltlich stark verändert wurde, beispielsweise in Form neuer Minispiele, weiterer Figuren und zusätzlicher Powersterne, blieb Nintendo bei **Ocarina of Time 3D** der Vorlage treu. Weder trüben unnötige Touchscreen-Einlagen das Spielerlebnis noch wurde der Inhalt, in welcher Form auch immer, beschnitten. Die wenigen tatsächlichen Veränderungen sind nicht inhaltlicher Natur, sondern sorgen für ein besseres Spielgefühl. Dazu zählt beispielsweise der komfortable Wechsel der Eisenstiefel im Wassertempel. Im Nintendo-64-Original von 1998 war dieser sehr umständlich.

Wie hoch ist die Gesamtspielzeit des Abenteuers?
Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten, aber wir können euch glaubhaft versichern: Die Spielzeit von **Ocarina of Time 3D** ist exorbitant hoch! Alleine bis ihr die ersten drei Tempel gemeistert habt, vergehen mindestens zehn Stunden. Und in diese Zeitspanne sind die vielfältigen Nebenquests, die man absolvieren kann, aber nicht muss, nicht mal eingerechnet. Das Abenteuer mit seinen acht Tempeln erstreckt sich somit über mindestens 40 Stunden. Die abwechslungsreichen Aufgaben und die abgedrehten Figuren, die man auf dem Weg zum Oberschurken Ganondorf trifft, sind jede Spielminute wert! Und für den mobilen Einsatz ist **Ocarina of Time 3D** dank Schnellspeichersystem auch geeignet.

ABWECHSLUNG BIS ZUM ABWINKEN

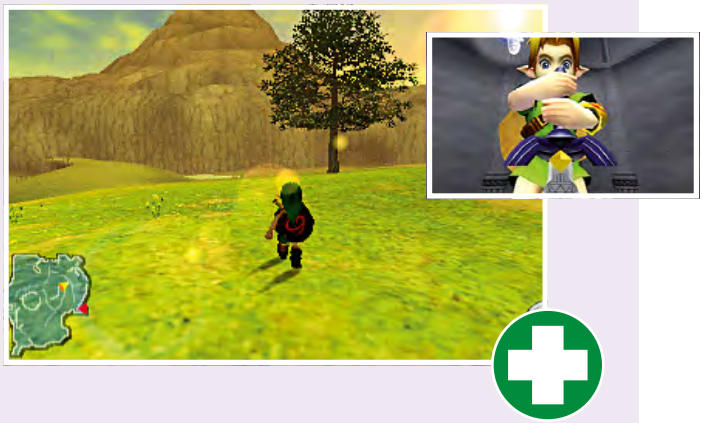
Welche Gameplay-Zutaten machen Links 3D-Abenteuer zu einem unvergesslichen Erlebnis? N-ZONE fasst auf dieser Seite die einzelnen Spielelemente zusammen, die Ocarina of Time zu einem erstklassigen Gesamtkunstwerk machen.

TOLLE TEMPEL

Dreh- und Angelpunkt von **Ocarina of Time 3D** sind die hochkomplexen Tempel. Hier im Bild seht ihr beispielsweise, wie Link ein Fackelrätsel im Inneren des Deku-Baums löst. Acht Tempel – alle mit steigendem Schwierigkeitsgrad und einem immer höher werdenden Komplexitätsgrad – muss Link insgesamt im Verlauf seines Abenteuers bereisen. In jedem von ihnen findet er eine Waffe, die ihm das Weiterkommen erleichtert. Auch die Okarina der Zeit – ein simples, aber unglaublich vielfältig nutzbares Musikinstrument – hilft ihm beim Lösen so mancher Rätsel. Wir haben zwar im Vorfeld der Veröffentlichung von **Ocarina of Time** darüber spekuliert, ob die Entwickler zusätzliche Tempel integrieren, aber dies trifft nicht zu.

RASANTE REISEN

Als würden die Tempel nicht schon genug Spieltiefe bieten, sind die vielfältigen Nebenaufgaben der eigentliche Höhepunkt von **Ocarina of Time**. Link muss weite Distanzen überwinden, um beispielsweise vom Schlossgarten von Hyrule zurück in den Kokiri-Wald oder in die Verlorenen Wälder zu gelangen. Man mag jetzt zwar einwenden, dass es bestimmt langweilig sein muss, wenn man so viel Zeit mit dem Reisen verbringt, aber das Gegenteil ist der Fall: Durch die langen Wege, die man zurücklegen muss, fühlt man sich sehr intensiv in der Spielwelt verwurzelt. Wer keine Lust auf Reisen hat, kann auch mit der Okarina einige Lieder zum Besten geben, damit sich Link bequem an bestimmte Orte beamt. In der Zitadelle der Zeit kann der erwachsene Link sogar wieder in seine Kindheit zurückkehren.



MANNIGFALTIGE MINISPIELE

Auf dem Marktplatz von Hyrule tobt nicht nur der Bär, das Areal ist auch Links erste Anlaufstelle, wenn es um Minispiele geht. Es lohnt sich, dort einige Zeit herumzuwandern, mit Leuten zu reden und Häuser zu betreten. Wer in der Schießbude zehn Ziele mit maximal 15 Schüsseln trifft, gewinnt eine große Munitionstasche. Zudem gibt es auf dem Marktplatz eine Minenbowlingbahn: Wer alle Kegel umwirft, erhält mit etwas Glück ein Herzteil und eine große Bombentasche. Darüber hinaus gibt es eine Seitenstraße, in der beispielsweise ein nächtlicher Schatzkistenwettbewerb und ein Turnier mit fernzündenden Minen ausgetragen werden. Und zu guter Letzt ist noch der Maskenladen erwähnenswert. Wer fleißig mit allen Verkleidungen handelt, gewinnt eine Extra-Überraschung!

BOMBASTISCHE BOSSKÄMPFE

Ob Rieseninsekt Gohma, elektroterrestrisches Biotentakel Barinade oder Oberschurke Ganondorf – die Kämpfe gegen die End- und Zwischengegner von **Ocarina of Time** sind wahnsinnig gut inszeniert und strotzen vor Spannung. Da können wir auch die Tatsache verschmerzen, dass der Schwierigkeitsgrad der Bosskämpfe sehr niedrig ist. Selbst Gegner, die erst in der späteren Hälfte des Abenteuers auftreten, lassen sich mühelos innerhalb weniger Minuten plattmachen. Nur der finale Herrscher ist etwas anspruchsvoller als die übrigen Schergen. Wenigstens machen die Tempel, die man erkunden muss, bevor man dem jeweiligen Boss gegenübersteht, den niedrigen Schwierigkeitsgrad wieder wett.

SINNVOLLE ÄNDERUNGEN? JA!

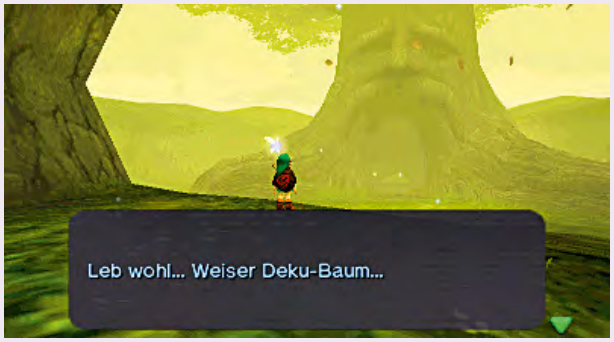
Inwiefern unterscheidet sich die Neuauflage vom Nintendo-64-Originalspiel aus dem Jahr 1998? N-ZONE hat's recherchiert.

DIE WEGWEISER IM DIREKTEN VERGLEICH

In einem so umfangreichen Action-Adventure wie **Ocarina of Time** kann man sich schon mal verlaufen. Damit man immer wieder auf den richtigen Pfad zurückkehrt, haben die Entwickler etliche Wegweiser eingebaut. Mit diesem Begriff meinen wir nicht nur die üblichen Holzschilder, die man am Wegesrand findet, sondern auch so manch anderes nützliches Spielelement, welches das Weiterkommen erleichtert. Schon auf dem Nintendo 64 erhob Fee Navi die Stimme, wenn Link mal wieder allzu weit vom korrekten Pfad abkam. Tappte er zum Beispiel planlos durch die Ebene von Hyrule, obwohl er eigentlich den Todesberg aufsuchen müsste, machte sich Navi bemerkbar. Auf Knopfdruck leuchtete dann ein Textkasten auf, der verriet, wo die Reise am besten fortgesetzt werden sollte. Übrigens leuchtet Navi gelb, wenn sie einen Gegner erspäht hat (Bild links) – ansonsten flattert sie in weißer Aura umher (Bild rechts). Das ist auf dem Nintendo 3DS nicht anders. Erleichternd kommt hinzu, dass es in der Neuauflage jetzt den sogenannten Shiekah-Stein gibt. Dabei handelt es sich um eine Abwandlung des Super-Assistenten, den es zuvor bereits unter anderem in **New Super Mario Bros. Wii** und in **Donkey Kong Country Returns** gab. Er verrät euch in Form eines kurzen Films, wohin ihr gehen müsst, um beispielsweise Zutritt zu einem bestimmten Tempel zu erlangen – clever! Allerdings wird niemand zum Anschauen gezwungen!

DIE BILDSCHIRMTEXTE IM DIREKTEN VERGLEICH

Unterscheiden sich die Bildschirmtexte des ursprünglichen Abenteuers von der Neuauflage? Wir haben jeweils drei Textpassagen aus dem N64-Original und der 3DS-Neuauflage gegenübergestellt und beleuchten, welche Intention hinter der Übersetzung steckt.

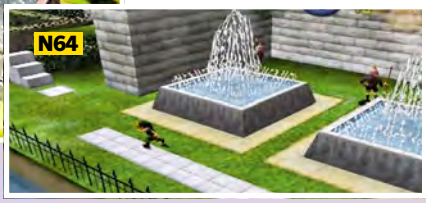


N64-Originalversion	3DS-Neuauflage	Was steckt dahinter?
„Für lange Zeit war ich es, der die Schatten des Unheils daran hinderte, das Land zu erobern."	„Für lange Zeit war der Kokiri-Wald es, der die Schatten des Unheils daran hinderte, das Land zu erobern."	In diesem Satz – gesprochen vom Deku-Baum – haben die Übersetzer von Nintendo eine Präzisierung der Aussage vorgenommen. Während der Baum auf dem Nintendo 64 noch selbst sprach, erzählt man diese Textpassage in der 3DS-Neuauflage in der dritten Person.
„Wow! Das ist cool! Ich freue mich für Dich!"	„Woa! Das ist toll! Ich freue mich für dich!"	Offensichtlich gefiel Nintendo die Jugendsprache in dieser Szene nicht ganz – und so veränderte man den hippen Ausspruch „Wow!" durch ein neutraleres „Woa!". Und aus „cool" wurde schlichtweg „toll". Auch die Regeln der neuen Rechtschreibung werden auf dem Nintendo 3DS beherzigt.
„Was zum Teufel!"	„Was zum Teufel!"	Wir hatten befürchtet, dass Nintendo bestimmte Textpassagen – etwa Flüche – entschärft. Aber dies trifft nicht zu. Auch abfällige Bemerkungen so mancher hylianischer Bewohner (etwa „Menschen sind widerlich. Meine Eltern sind widerlich. Und du bist bestimmt auch widerlich.") wurden nicht entschärft.

DIE GRAFIK IM DIREKTEN VERGLEICH

Schaut euch die Verzierung am Brunnenrand an! Diese Fläche war vor 13 Jahren lediglich grau texturiert – jetzt ist sie ein wahrer Augenschmaus. Es handelt sich dabei zwar nur um eine Kleinigkeit, allerdings zeigt diese, dass den Entwicklern sehr viel daran gelegen war, selbst winzige Details zu modernisieren. Nicht zuletzt aufgrund solcher liebevoller Finessen hinterlässt **Ocarina of Time 3D** in puncto Grafik einen deutlich besseren Eindruck als das Nintendo-64-Original.

Auch die Schlossmauer hat optisch deutlich gewonnen: Bestand sie früher lediglich aus aneinandergereihten, grauen Backsteinen, ist jetzt sogar ein abgesetztes Fundament erkennbar. Auch die Fensterverglasung wurde modernisiert. Zudem haben die Grafiker an der Beleuchtung geschraubt: Während die Szene vorher recht steril wirkte, bestimmen jetzt kräftige Farben das Bild.



Achtet sehr genau auf die Bodenfliesen! Man erkennt an ihnen sehr genau, wie viel Liebe zum Detail die Grafiker bei der Aufbereitung des Spiels walten ließen. Die Kacheln, die auf dem N64 noch grau, steril und verwaschen aussahen, bestechen auf dem 3DS durch kräftige Farben und eine hohe Auflösung. Sogar an den Schmutz in den Fugen haben die Grafiker gedacht!

Wer sich die Hauptfigur genau ansieht, merkt, dass Link auf dem 3DS viel hochwertiger modelliert ist. Um sein Aussehen zu formen, verwendeten die Grafiker mehr Polygone (das sind Vielecke), außerdem sehen die Farben viel kräftiger aus als in der Originalfassung aus dem Jahre 1998. Das kommt vor allem in Bewegung und mit eingeschaltetem 3D-Effekt klasse rüber.

DIE MUSIK IM DIREKTEN VERGLEICH

In dieser Hinsicht herrscht in der N-ZONE-Redaktion Einigkeit: Die Musik von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** ist genauso gut wie der Soundtrack aus dem ursprünglichen Nintendo-64-Abenteuer. Das liegt daran, dass sowohl die Musikstücke als auch die Geräusche und alle übrigen Toneffekte 1:1 von damals übernommen wurden. Es gibt also weder überarbeitete Werke noch neue Lieder. Auch auf der Okarina spielt Link dieselben Fanfaren, die er bereits 1998 erlernte. Unserer Meinung nach ist all dies aber kein Nachteil – schließlich war das ursprüngliche Action-Adventure bereits ein auditives Meisterwerk! Vielmehr zeigt sich anhand der Musik, dass Nintendo schon damals ein derart fantastisch inszeniertes Spiel abgeliefert hat, dass es selbst 13 Jahre später noch genauso frisch und originell ist wie einst auf dem N64.

DAS HAT ABER FOLGEN!

Gewusst wie: Als Paradebeispiel für den unglaublich hohen Grad an Komplexität verraten wir euch, wie ihr die Handelssequenzen des jungen und erwachsenen Link löst! Denn bevor man an ganz besondere Objekte gelangt, ist erst einmal gründliche Vorarbeit erforderlich. Besonders gelungen finden wir, dass sich der Tausch gewaltig in die Länge zieht – auch die Reaktionen der hylianischen Einwohner sind oftmals skurril und witzig!

MASKENHANDEL ALS JUNGER LINK

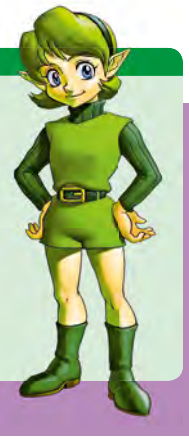
Grundsätzlich geht es dabei um die Masken aus dem Maskenladen von Hyrule. Bringt ihr dem Torwächter des Todesbergs die **FUCHSMASKE**, zahlt er euch 15 Rubine dafür. Wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die **SCHÄDELMASKE** ausleihen. Ihr müsst sie dem Horror Kid in den verlorenen Wäldern geben, dem ihr Salias Lied vorgespielt habt. Daraufhin könnt ihr euch die **GRUSELMASKE** im Laden ausleihen, die ihr dem kleinen Jungen auf dem Kakariko-Friedhof gebt. Er ist dort nur tagsüber anzutreffen. Wenn ihr dies erledigt habt, könnt ihr euch die **HASENMASKE** ausleihen. Jetzt müsst ihr sieben Jahre in die Zukunft springen, um die Sequenz zu komplettieren. Danach könnt ihr zur Zeit des jungen Link zurückkehren. Wenn ihr die hylianische Steppe rechts neben der Lon-Lon-Farm untersucht, werdet ihr einen joggenden Mann sehen. Anfangs redet er nicht mit euch, also folgt ihm, bis er eine Ruhepause einlegt. Er wird euch dann von seinem Wunsch erzählen, frei wie ein Hase herumzulaufen und nicht von den Skeletten angegriffen zu werden. Tragt die Maske und er wird euch so viel zahlen, wie eure Geldbörse tragen kann. Wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die **MASKE DER WAHRHEIT** aufsammeln. Herzlichen Glückwunsch! Ab jetzt versteht ihr, was Steine und Gegner denken. Total verrückt – **typisch** Zelda eben!

TAUSCH ALS ERWACHSENER LINK

Dies ist etwas schwieriger als eure Kindheits-Handelssequenz, aber die Belohnung ist viel besser: Biggorons Schwert! Ihr müsst zuerst mit der Frau reden, die im Dorf Kakariko ihre Hühner sucht. Sie gibt euch ein **EI**, aus dem ein Taschenhuhn schlüpft. Zeigt Talon, der im gegenüberliegenden Haus vor sich hinschnarcht, das Taschenküken. Bringt das Huhn zu der Frau zurück, nachdem es davongelaufen ist. Tauscht es bei ihr gegen ein **BLAUES HUHN** ein. Tragt dieses Huhn zu dem merkwürdigen Mann, der in den verlorenen Wäldern am früheren Aufenthaltsort des einzelnen Horror Kids schläft. Nachdem er aufgewacht ist, gibt er euch einen seltsamen **PILZ**. Bringt diesen in den geheimen Trank-Laden in Kakariko. Die Schwierigkeit hierbei liegt im dreiminütigen Zeitlimit für diesen Weg, da der Pilz sonst verdirbt. Dies ist auch der Fall, wenn ihr den einfachen Weg über einen Teleport dorthin gehen wollt. Lauft also schnell aus den Wäldern heraus und schwingt euch auf euer Pferd. Nun schnell nach Kakariko und zum regulären Trank-Laden. Geht darin durch die hintere Tür und klettert draußen die Leiter hinauf in den geheimen Trank-Laden. Benutzt den Pilz vor der Frau hinter dem Tresen und sie gibt euch einen mysteriösen **TRANK**. Geht in die verlorenen Wälder zurück. Anstelle des merkwürdigen Mannes findet ihr nun ein kleines Mädchen. Im Austausch für den Trank überreicht es euch eine **SÄGE**. Diese müsst ihr zum Chef der Zimmerleute im Gerudotal bringen. Er gibt euch dafür wiederum ein kaputtes **GORONENSCHWERT**. Und wer kann es reparieren? Natürlich Biggoron, den ihr auf der Spitze des Todesberg-Passes findet. Leider ist er momentan nicht in der Lage zu arbeiten, da er Staub in den Augen hat. Er gibt euch ein **REZEPT FÜR AUGENTROPFEN**, das ihr zu König Zora in der Eishöhle bringen müsst. Er gibt euch für das Rezept einen Augapfel-Frosch, den ihr zum Wissenschaftler am Hylia-See bringen müsst. Wieder habt ihr dafür nur drei Minuten Zeit und diesmal wird es wirklich knapp. Am besten ist es, wenn ihr die Eishöhle durch den gefrorenen Wasserfall verlasst und ins Wasser springt, um mit dem Strom bis zur hylianischen Steppe zu schwimmen. So erreicht ihr Epona viel schneller. Falls ihr es schafft, macht der Wissenschaftler aus dem Frosch **BIGGORONS AUGENTROPFEN**. Diesmal habt ihr vier Minuten Zeit, um die Tropfen abzuliefern. Am besten nehmt ihr die Abkürzung von den verlorenen Wäldern nach Goronia. Wenn ihr Biggoron die Augentropfen gebt, überreicht er euch einen **AUFTRAGSZETTEL** für das Schwert. Ihr müsst drei Tage warten (oder entsprechend oft die Hymne der Sonne spielen), bevor ihr **BIGGORONS SCHWERT** endlich in den Händen haltet.

HYRULES NETTE GESICHTER (1)

Das hilfsbereite Kokiri-Mädchen **SALIA** steht Link auf seinem Streifzug durch die hylianische Steppe bei. Die sympathische Dorfbewohnerin ist für Link so etwas wie eine Sandkastenfreundin. Als Erwachsene sind die beiden immer noch befreundet. Sie bringt ihm schon recht früh im Verlauf des Abenteuers ein Lied bei, mit dem Link jederzeit Kontakt zu ihr aufnehmen kann. In Amerika ist Salia übrigens unter dem Namen Saria (mit R) bekannt.



HYRULES NETTE GESICHTER (2)

Viele Spieler halten die **EULE** für überaus nervig – schließlich taucht sie oft unvermittelt auf und versorgt euch mit Informationen, die ihr gar nicht benötigt. Doch ihre liebenswerte Fürsorge ist ein Grund, die Eule ins Herz zu schließen!

STEUERUNG MIT TÜCKEN

Der Nintendo 3DS mag zwar eine erstklassige Konsole sein, aber für Action-Adventures scheint sie nicht so recht gemacht zu sein.

Bitte nicht falsch verstehen: **Ocarina of Time 3D** spielt sich mit dem Touchscreen und den Tasten des 3DS nicht schlecht – aber auf dem Nintendo 64 ging die Steuerung vor 13 Jahren deutlich komfortabler von der Hand. Das bemerkt man nicht gleich auf Anhieb, sondern erst nach ein paar Spielstunden. Unser größter Kritikpunkt ist die Nutzung der linken Schultertaste – diese dient zum Anvisieren von Gegnern und Objekten. Doch man muss sich die Finger verrenken, um den Knopf zu erreichen. Nervig sind dabei vor allem Situationen, in denen man gleichzeitig den Schild halten und ein Objekt anpeilen soll. Dann müssen nämlich beide Schultertasten gedrückt werden, was nur mühsam klappt. Zudem klingt die Möglichkeit, Links Sicht durch Neigen der Konsole zu verändern und so auch Schüsse mit Pfeil und Bogen abzufeuern, in der Theorie zwar originell. Doch in der Praxis ist dies weniger empfehlenswert. Denn der 3D-Effekt ist in diesem Fall kaum noch wahrnehmbar, sobald man mit der Konsole herumwackelt. Zum Glück lässt sich diese Schwenkfunktion auch abstellen.

In der Theorie eine gute Idee, in der Praxis aber kaum empfehlenswert: die Kippsteuerung, hier beim Kampf gegen Gohma, den Boss des Deku-Baums.

WIRRWARR IM WASSERTEMPEL ADE!

Haben die Entwickler von Ocarina of Time aus dem komplizierten Schuhwechsel im Originalspiel gelernt? Ja, das haben sie!

Viele Leser erinnern sich mit Schrecken an den Wassertempel in der Originalversion von **Ocarina of Time**. Dort schwamm Link fast pausenlos durch ein mit Wasser gefülltes Bassin – um höher und tiefer zu tauchen, musste der Spieler aber jeweils die Start-Taste drücken, um die Eisenstiefel an- und auszuziehen. Das nervte gehörig! Wie gut, dass Entwickler Eiji Aonuma bereits im Vorfeld der Veröffentlichung von **Ocarina of Time 3D** gewisse Änderungen versprach. Und die können sich wahrhaft sehen lassen! Die Eisenstiefel werden jetzt nicht mehr im Ausrüstungsmenü aufgelistet, sondern als regulärer Gegenstand. Somit lassen sich die Schuhe auf dem 3DS bequem mittels X- oder Y-Taste wechseln – ohne vorher umständlich mittels mehrerer Tastenkommandos ins Inventar wechseln zu müssen. Wir finden: gut so!

HYRULES NETTE GESICHTER (3)

Die **GORONEN** sind ein warmherziges, freundliches Volk, das auf dem Todesberg lebt. Ihr Anführer Darunia ist ein großer Freund von Okarina-Klängen, vor allem Salias Lied hat es ihm angetan. Da die Goronen wahre Meister des Bombenbaus sind, vermachen sie Link praktischerweise ein Armband, mit dem er selbst Bomben legen kann.

HYRULES NETTE GESICHTER (4)

Die Zofe **IMPA** bringt Link im Schlossgarten von Hyrule ein Lied bei, das für sein Weiterkommen von extrem großer Bedeutung ist: Zeldas Wiegenlied. Damit gelangt er an Orte, die er ohne die einprägsame Melodie nie erreichen würde.

WERTUNGSDISKUSSION

Wie bewertet man die Neuauflage des wohl besten Videospiels aller Zeiten vernünftig? Wir verraten euch, wie unsere Wertung zustande kam.

TEST

ZELDA

Wenn ihr die Hühner herumtragt, fliegen deren Federn umher.

Berührt euch die Feuerfledermaus, verbrennt der Holzschild.

In der Schießbude übt ihr den Gebrauch der Schleuder.

In brenzligen Situationen befreit ihr euch mit einem Rundumschlag.

und beraubt euch der Atmosphäre, wenn ihr versucht, im Stechschritt durch Raum und Zeit zu jagen. Warum nicht einfach eine Viertelstunde stehenbleiben und den Sonnenaufgang genießen? Kein anderes Spiel bietet derzeit so ein Erlebnis. Zum anderen hat Miyamoto das aus dem SNES-Zelda bekannte Prinzip, daß sich alles gegenseitig bedingt, in den Nachfolger übernommen und konsequent ausgebaut. Die Fähigkeiten, die die nächste Altersstufe mit sich bringt, und die Objekte, die euch erst nach langen Abenteuern zufallen, können in unterschiedlichen Zeitzonen und Arealen eingesetzt werden. Häufig seid ihr sogar gezwungen, an Orte zurückzukehren, um dort einen Anknüpfungspunkt zu finden. Kurz: Dieses Spiel lebt!

Bei Zelda von einem Spiel zu sprechen, wäre eine Untertreibung. Die Atmosphäre, die von Miyamoto und seinem Team erzeugt wird, saugt euch förmlich nach Hyrule. Die rasanten Kämpfe setzen neue Maßstäbe. Die Rätsel sind derart ausgefeilt, daß sie euch auch dann umtreiben, wenn ihr nicht spielt. Grafik und Animation erfordern keine weiteren Kommentare.

Virtuelle Realität

Der Titel wird nicht von den technischen Großtaten, sondern von den Stimmungen getragen, die er hervorruft. Die Zwischensequenzen, die bei der Kameraführung, dem Schnitt und der Charakterdarstellung mit Hollywood-Produktionen konkurrieren könnten, sind das beste Beispiel. Als Link in der Eröffnungsszene endlich seine Fee traf, war der N-Zone-Berichterstatter schon den Tränen nahe.

Es ist eine Qual!

Zum Thema Motivation könnte ich euch jetzt mit allen Superlativen bombardieren, die das Deutsche hergibt. Laßt es mich lieber so umschreiben: Ich habe diesem Titel genauso entgegengefiebert wie ihr und Nintendo hat mich nicht enttäuscht. Für diesen Test ausgiebige Streifzüge durch Hyrule zu unternehmen, war die pure Folter. Ihr seid in der glücklichen Lage, die Klasse von Zelda ohne Zeitdruck in euren vier Wänden zu erleben. Nutzt diese Gelegenheit!

Florian Brich

MEINE MEINUNG!

Zelda: Ocarina of Time ist ein Durchbruch für die gesamte Videospiele-Industrie. Nicht nur, daß Musik in Zelda eine große Rolle spielt – das Spiel selbst ist die süßeste Melodie, die ich je vernommen habe. Shigeru Miyamoto dirigiert Grafik, Animation und Sound in einen derartigen Gleichtakt, daß ihr das Gameplay mit allen Sinnen wahrnehmt. Bei der Technik ist Nintendo mit diesem Titel allen anderen Systemen jetzt mit Siebenmeilenstiefeln davongeeilt. Im Kern ist Zelda ein Rollenspiel, das sich wie ein packendes Action-Adventure spielt. Letztlich aber hinken alle Vergleiche: Zelda begründet ein eigenes Genre, denn es erlaubt eine neue Form des Erlebens. Über die Gesamtwertung wurden in der Redaktion heftige Debatten geführt. Meine persönliche Meinung könnt ihr aus der Spielspaß-Wertung von 99% herauslesen. Einen Prozentpunkt Abzug gibt es nur deshalb, weil Nintendo uns zu lange hat warten lassen und das Spiel irgendwann einmal doch zu Ende sein wird. Kurz: Es gibt diverse Spitzenspiele für das N64, die man haben muß. Aber ohne Zelda: Ocarina of Time macht der Besitz der Konsole keinen Sinn. Florian

SCHLECHT! SCHWACH! OK. GUT! SEHR GUT! SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Zelda: Ocarina Of Time
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	256 MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Shigeru Miyamoto
Release:	Dezember

Grafik: 95%
Sound: 97%
Dauerspaß: 99%
Gesamtwertung: 97%

Beurteilung: Super Mario 64 war nur ein Akkord, Zelda ist die Sinfonie. Dieses Meisterwerk muß jeder sehen und erleben, der sich für Videospiele begeistert.

30 N-ZONE 12/98

Betrachten wir die Fakten zunächst einmal nüchtern: **Ocarina of Time** war zum Zeitpunkt seiner Erstveröffentlichung das Paradespiel der 64-Bit-Ära schlechthin. Kein anderer Titel vereinte eine tiefgründige Geschichte, ein komplexes Spielsystem, weitläufige Landschaften und vielfältige Nebenquests so gut wie Links Zeitreise-Abenteuer. N-ZONE-Redakteur Florian Brich vergab nicht umsonst die herausragende Gesamtwertung von 97 %. In der Kategorie „Dauerspaß“ würdigte er das Action-Adventure sogar mit unglaublichen 99 % – bis dato der Höchstwert! Bedenkt man die Tatsache, dass die 3DS-Umsetzung inhaltlich 1:1 dem Original entspricht, müssten wir die Wertung von einst eigentlich übernehmen.

Aber …

… die 3DS-Version ist zwar genauso umfangreich wie das N64-Vorbild, aber deshalb inhaltlich nicht besser.

… Nintendo spendiert uns weder neue Nebenquests noch andere Okarina-Lieder, geschweige denn neue Tempel.

… die Musik der 3DS-Umsetzung entstammt sogar komplett der ursprünglichen Fassung.

… zwischen 1998 und 2011 ist viel Zeit vergangen – auch Spielmechanismen haben sich in dieser Zeitspanne weiterentwickelt. Der Aufbau des 3DS-Abenteuers entspricht aber immer noch dem Stand von 1998.

… die meisten N-ZONE-Leser dürften **Ocarina of Time** bereits in- und auswendig kennen (Ausnahmen bestätigen die Regel – siehe Spielerforum-Rubrik).

Deshalb entschieden wir uns, **Ocarina of Time 3D** gegenüber dem N64-Original abzuwerten und dem Spiel eine Wertung in Höhe von 90 % zu verpassen. Diese Zahl soll ausdrücken, dass das Zelda-Abenteuer immer noch in einer eigenen Liga spielt und dass es das beste 3DS-Spiel ist, das es momentan gibt. Die Verbesserungen in technischer Hinsicht flossen ebenfalls in unsere Bewertung mit ein.

HYRULES NETTE GESICHTER (5)

EPONA ist zunächst ein ängstliches und äußerst scheues Pferd, doch Links gefühlvolles Musizieren auf der Feen-Okarina lässt das Reittier rasch Zutrauen fassen. Als Link als Erwachsener auf die Lon-Lon-Farm zurückkehrt, wo sich Eponas Koppel befindet, freunden sich die beiden sofort an. Es ist offensichtlich, dass der Retter von Hyrule seinen treuen Begleiter gefunden hat …

TOTAL TASCHENTAUGLICH?

Wir hatten vor dem Test von Ocarina of Time die große Befürchtung, dass sich ein so episches Abenteuer nicht zum Spielen auf einer tragbaren Spielkonsole eignen könnte. Haben wir uns geirrt?

Eure Freundin verschwindet beim Einkaufsbummel in die Umkleidekabine und fühlt sich dort so wohl, dass sie gar nicht mehr herauskommen will – das ist der ideale Moment, um mal eben kurz eine Runde **Mario Kart DS** zu spielen oder bei **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** den Rekord zu brechen. Aber würdet ihr in solchen Momenten **Ocarina of Time 3D** in den Modulschacht einlegen? Schließlich ist das Action-Adventure deutlich komplexer und umfangreicher als eine durchschnittliche Minispielsammlung und somit tendenziell weniger taschentauglich.

Aber das ist nicht ganz richtig! Gerade wegen seiner vielfältigen Nebenquests eignet sich Links Zeitreise-Abenteuer vorzüglich zum Überbrücken von Wartezeiten beim Zahnarzt oder zum Vertreiben von Langeweile während langer Zugfahrten. Es ist zum Beispiel mühelos möglich, in der U-Bahn das Minispiel mit den Super-Hühnern auf der Lon-Lon-Farm zu absolvieren. Auch die Suche nach den Herzteilen motiviert, selbst wenn man nur wenige Minuten zur Verfügung hat. Zudem haben die Entwickler von Grezzo dem Spiel ein Schnellspeichersystem spendiert: Start oder Select drücken genügt – schon lässt sich der Fortschritt sichern. Das geht so rasch, dass man den 3DS fünf Sekunden später auch schon wieder in die Tasche stecken kann. Praktisch!

Vom Tempel in die Ebene von Hyrule und zurück – jeder Spieler kann sich entweder dem Abenteuer widmen oder Nebenquests bestehen, je nach zur Verfügung stehender Zeit.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Umfangreicher und komplexer geht es nicht!“

Mein Vorurteil › Nach allem, was ich von der Neuauflage des besten Spiels aller Zeiten gesehen habe, glaube ich: Diese Umsetzung MUSS gut werden!

Muss man den Entwicklern von **Ocarina of Time 3D** auf die Schulter klopfen, dass sie ein so fabelhaftes Spiel abgeliefert haben? Jein. Einerseits war der Aufwand recht überschaubar, denn das Abenteuer entspricht inhaltlich 1:1 dem Nintendo-64-Original. Doch andererseits hätte bei einem so großen Projekt vieles schiefgehen können – nicht auszudenken, wie die treuen Serienliebhaber reagiert hätten, wenn Link auf dem 3DS öde Minispiele hätte absolvieren müssen, die es 1998 noch nicht gab. Doch das Ergebnis ist in jeder Hinsicht gelungen – und der Umfang von mehr als 40 Stunden ist auch 13 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals ein Garant für ein episches Spielerlebnis. Oder wie man bei uns in Franken sagt: „Des bassd scho!“

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Das Spiel brauche ich nicht!“

Mein Vorurteil › Ich verstehe nicht, warum uns Nintendo eine Neuauflage zu diesem Action-Adventure spendiert – wir kennen doch schon alles!

In der letzten Ausgabe habe ich eine Einschätzung verweigert, weil mir das Verständnis dafür fehlt, dass Nintendo **Ocarina of Time** neu auflegt, anstatt uns mit Neuheiten zu beglücken. Prinzipiell bleibe ich bei dieser Meinung. Allerdings sieht Hyrule in 3D wirklich schick aus, außerdem ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben. Wer **Ocarina of Time** verpasst hat, dem rate ich dringend zur 3DS-Fassung.

WERTUNGEN

PRO

- Das epischste **Zelda** aller Zeiten!
- Extrem herausfordernde Tempel
- Sympathische Figuren allerorten
- Gute technische Aufbereitung
- Exorbitant viele Nebenquests

CONTRA

- Lasche Bosskämpfe
- Finger verkrampfen beim Anvisieren
- Inhaltlich keinerlei Neuerungen

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

Bitte nicht kleckern! Wer die Eiscreme sauber in die Waffel füllt, bekommt Extrapunkte.

Wer **Wii Play: Motion** kauft, bekommt die knallrote Wii-Fernbedienung Plus dazu.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** NDCube | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 24. Juni 2011

Wii PLAY: MOTION

Text | Christoph Kraus

Volle Kanne auf die Zwölf – Bahn frei für ein Dutzend Minispiele!

FAQs

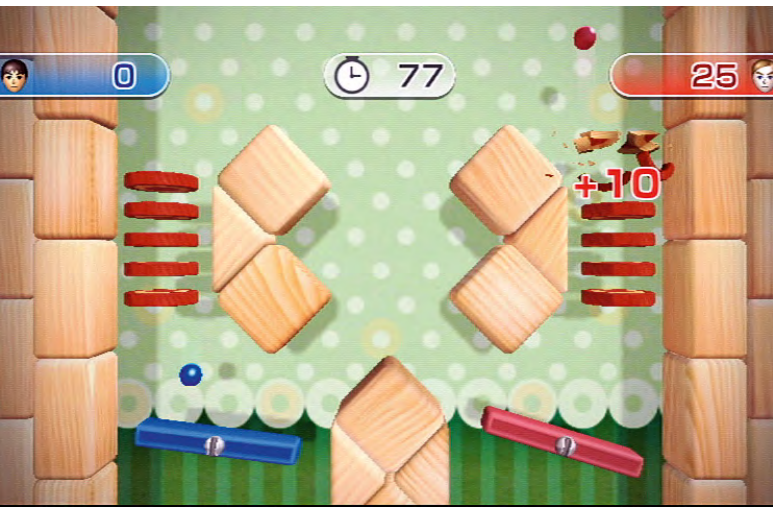
Profitiert das Spiel vom MotionPlus-Zubehör?
Ohne den Adapter, der eine präzisere Steuerung ermöglicht, wäre **Wii Play: Motion** kaum realisierbar gewesen. In vielen Minispielen kommt es darauf an, dass exakt gemessen wird, in welche Richtung der Spieler seine Fernbedienung neigt – und nicht nur, ob er den Controller schüttelt. Deshalb läuft das Spiel ohne den MotionPlus-Adapter überhaupt nicht.

Wie viele Minispiele werden geboten?
Die Entwickler von NDCube spendierten **Wii Play: Motion** zwölf Spielchen, die allesamt in unterschiedlichen Varianten vorliegen. In einem von ihnen kommt es beispielsweise darauf an, eine Ladung Eiscreme, die vom Himmel tropft, sachgerecht in eine Waffel zu füllen. Zum Vergleich: Im Vorgänger gab es nur neun Spiele.

Kann ich die Disziplinen auch alleine spielen?
Ja, alle zwölf Minispiele lassen sich sowohl alleine als auch mit bis zu vier Leuten absolvieren. Es gibt sogar verschiedene Medaillen, die sich im Spielverlauf freischalten lassen. Diese motivieren zur Punkterekordjagd. Allerdings entfaltet sich der meiste Spielspaß, wenn man sich gemeinsam vor der Wii-Konsole versammelt.

Was gibt es über die Technik zu sagen?
Wii Play: Motion besticht durch eine zeitgemäße Optik im 16:9-Breitbildformat und in 480p-Auflösung. Auch die Miis aus dem gleichnamigen Kanal werden – wie bei allen Spielen aus der **Wii**-Reihe, zu denen etwa **Wii Sports**, **Wii Music** und **Wii Party** gehören – unterstützt. Die Texturen sind allerdings recht schlicht.

Gibt es weitere erwähnenswerte Extras?
Ja, der Verpackung liegt eine knallrote Wii-Fernbedienung Plus (mit eingebautem MotionPlus-Adapter) bei. Der Preis des Gesamtpakets beläuft sich übrigens auf 50 Euro. Angesichts der Tatsache, dass eine Wii-FB Plus einzeln ungefähr 40 Euro kostet, bezahlt man also für jedes der zwölf integrierten Spielchen nicht mal einen Euro. Ein faires Angebot!



Schafft ihr es, die Murmel so durch den Level zu schleudern, dass die Blöcke zerstört werden? In diesem Minispiel kommt es auf ein großes Maß an Geschick an.

Wusstet ihr schon, dass **Wii Play: Motion** – wie übrigens auch die Minispielsammlung **Wii Party** – nicht von Nintendo selbst, sondern von einem Entwicklerstudio namens NDCube programmiert wurde? Diese Information alleine wäre nicht besonders interessant, wenn es nicht eine weitere Randnotiz gäbe: Denn NDCube ist nicht gerade der Inbegriff einer effizienten Spieleschmiede – seit der Gründung im Jahr 2000 haben die Pixeldompteure gerade mal zwei nennenswerte Titel hervorgebracht, nämlich **F-Zero: Maximum Velocity** und **Wii Party**. Deren nächster Streich nennt sich **Wii Play: Motion**, ist eine Minispielsammlung und setzt voll und ganz auf den MotionPlus-Adapter. Wie gut, dass eine knallrote Wii-Fernbedienung Plus sogar schon zum Lieferumfang gehört, denn ohne das Zubehör verweigert das Spiel den Dienst!

Rasch zu begreifen

Aber merkt man dem Spiel tatsächlich an, dass die Steuerung präziser ist als beim Seriendebüt **Wii Play** aus dem Jahr 2006? Jein! Einerseits war das Minispiel, in dem man in bester **Moorhuhn**-Tradition Zielscheiben wegballert, schon im Vorgänger enthalten. Dafür benötigt man den MotionPlus-Adapter mit Sicherheit nicht, da die reguläre Fernbedienung eure

Vorbildlich: Alle Minispiele können beliebig oft trainiert werden, um die Steuerung zu erlernen. Hier seht ihr eine Disziplin, die im Weltraum angesiedelt ist.

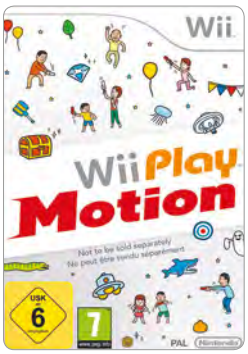
Wer auf Geisterjagd geht, muss (mit der Wii-FB in der Hand) fuchtelnd durchs Zimmer laufen. Das ist zugleich amüsant und spielerisch unterhaltsam. Unser Favorit!

Manöver bereits gut genug erkennt. Allerdings sind in **Wii Play: Motion** auch einige Spielchen enthalten, denen man anmerkt, dass sie von der zusätzlichen Präzision profitieren. Dazu gehört beispielsweise die Aufgabe, in der man eine Eiswaffel so dreht und neigt, dass möglichst viel Eiscreme hineinpasst. Vor fünf Jahren wäre so eine Disziplin noch nicht realisierbar gewesen – denn die reguläre Fernbedienung erkennt zwar mühelos, wie ruckartig ihr sie beispielsweise nach links und rechts dreht. Doch ob ihr sie ein paar Grad nach vorne neigt, das wird nur mit eingelegtem MotionPlus-Zubehör auf Anhieb erfasst. Auch ein weiteres Minispiel, „Steine flitschen", gewinnt durch die gute Steuerung erheblich an Spielspaß. In dieser Disziplin kommt es darauf an, ein Steinchen auf dem Bildschirm so über einen See zu pfeffern, dass es möglichst oft an der Wasseroberfläche abprallt. Alle Minispiele vereinen ein hohes Maß an Zugänglichkeit, eine leicht begreifbare Steuerung und simple Technik. Highscore-Jäger sind zudem motiviert, in allen Aufgaben sämtliche Spielvarianten freizuschalten – so winkt etwa die Aussicht auf alternative Modi.

⛔ Inhaltlich belanglos

Dennoch ist **Wii Play: Motion** kein Spiel, das jeder Wii-Besitzer zwingend braucht. Zu belanglos sind manche Spielchen und zu niedrig ist der Wiederspielwert, wenn man erst mal alle Inhalte und Medaillen sein Eigen nennt. Wer sich häufig mit drei Freunden vor dem Bildschirm versammelt, für den dürfte sich die Minispielsammlung aus dem Hause Nintendo zwar am meisten lohnen – aber auch da gibt es bessere und abwechslungsreichere Genre-Alternativen, beispielsweise **Wii Party**. Wer sich jedoch sowieso eine weitere Wii-FB zulegen wollte, macht mit dem neuen **Wii Play**-Ableger nichts verkehrt. Aber gibt es ernsthaft Menschen, die noch nicht genügend Wii-Fernbedienungen besitzen? Bitte die Hand heben – ja, alle beide! ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

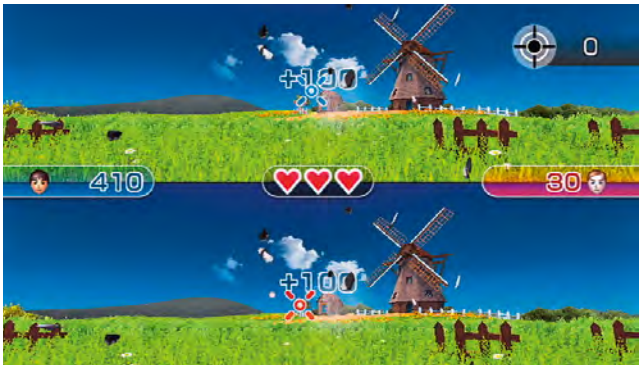
PREIS	Ca. € 50,- (mit Wii-FB Plus)
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, MotionPlus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Dieses Spiel kennen manche von euch sicherlich schon aus dem ersten **Wii Play** aus dem Jahre 2006: Ballert die Scheiben weg, und zwar pronto!

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis"

Mein Vorurteil › Ob die Langzeitmotivation stimmt? Die zwölf Minispiele habe ich bestimmt bald in allen Varianten ausprobiert. Dann ist die Luft raus.

Die Frage, ob ihr **Wii Play: Motion** braucht, lässt sich kurz und knapp beantworten. Ihr kommt nicht um die Minispielsammlung herum, wenn ihr euch sowieso über kurz oder lang eine weitere Wii-Fernbedienung zulegen wolltet – denn den knallroten Controller gibt es im Set mit der 12-in-1-Software dazu. Ihr benötigt **Wii Play: Motion** hingegen nicht, wenn ihr Disziplinen à la „Steine flitschen" oder „Eiscreme schichten" nichts abgewinnen könnt. Denn spätestens wenn alle Minispielvarianten freigespielt und alle Medaillen ergattert sind, sinkt die Motivation zum Weiterzocken rapide ab. Dafür ist die Grafik gewohnt bunt und die Aufgaben sind auf Anhieb verständlich.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Hohe Anzahl an Minispielen
- ✚ Rasch zu begreifen
- ✚ Gute Mii-Einbindung
- ✚ Motivierende Medaillen
- ✚ Wii-Fernbedienung Plus liegt bei

CONTRA

- ⛔ Recht geringer Anspruch
- ⛔ Inhaltlich belanglos
- ⛔ Keine Online-Duelle möglich

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	76

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,- (Bundle mit TopShot Elite)
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii Zapper, TopShot (Elite)
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Immerhin nicht auf Menschen …“

Mein Vorurteil ▸ Und noch ein relativ sinnloses Stück Hardware …

Ich fand es etwas befremdlich, massenhaft Tierchen ins Jenseits zu ballern. Klar, im Sinne des Gleichgewichts der Natur müssen Tierbestände „kontrolliert“ werden, aber **Cabela's** geht darüber hinaus. Immerhin ballert man nicht auf Menschen … Abgesehen davon darf man sich auf ein solides Spiel mit meist ordentlicher Technik freuen.

WERTUNGEN

PRO

- Gut funktionierende Gun
- Spielerische Abwechslung
- Motivierender Schießstand-Modus

CONTRA

- Umfang des Story-Modus
- Schreckliche Syncro
- Buttonbelegung

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	73

Genre: Action | **Entwickler:** Cauldron | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 6. Mai 2011

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011

Text | Thomas Eder

Waidmanns Heil auf der Wii: Activision schickt euch mit einer Plastikwumme in die Wildnis!

Bislang fristete die **Cabela's**-Serie hierzulande eher ein Schattendasein, doch vielleicht könnte sich das mit dem diesjährigen Ableger ändern – in erster Linie wegen der aufsehenerregenden Plastikknarre namens „Top Shot Elite“, die im Bundle mit dem Spiel erhältlich ist.

⊕ Rail und Ego

Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl: Die Schießstände, die sich wie ein Railshooter spielen, und der Story-Modus, in dem ihr euch frei wie in einem Ego-Shooter bewegt. Während ihr in Letzterem nur solo jagt, stellt ihr auf dem Schießstand auch gleichzeitig oder nacheinander mit Freunden eure Schießkünste unter Beweis. Der Umfang der Story beläuft sich je nach Spielweise auf mindestens fünf Stunden – inklusive der sehr langen Zwischensequenzen.

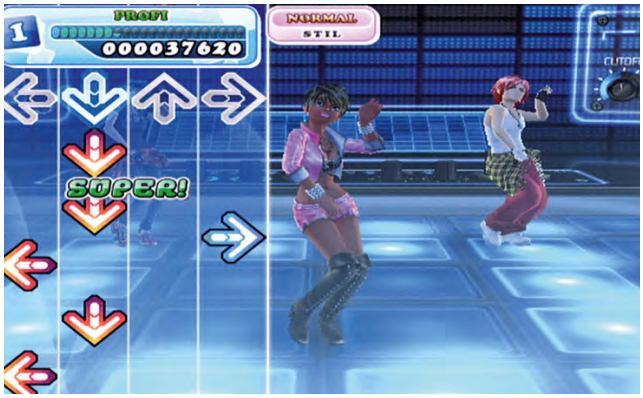
Mithilfe der Jagdsinne und des roten Zielfernrohrs des Top-Shot-Elite-Gewehrs könnt ihr im Story-Modus Fährten lesen und eure bepelzten Kugelfänge schon aus der Ferne und durch Gestrüpp hindurch erkennen. Vom zumindest leicht in Richtung Simulation gehenden Gameplay der älteren **Cabela's**-Teile ist nichts übrig geblieben: 2011 wird geballert, was die Flinte hergibt! Dabei bewegt ihr euch linear durch die eng begrenzten Umgebungen und lasst euch durch Buttondruck zu den Zielen lotsen – Verlaufen ist ausgeschlossen! Auf euren Streifzügen sammelt ihr neben Waffen, Munition und Medikits noch versteckte Tagebücher und Trophäen ein, wofür ihr Erfahrungspunkte erhaltet. Der größte Anspruch bei den Schießstand-Aufgaben liegt darin, eure Waffen und Special-Items clever einzusetzen und Weibchen oder Jungtiere zu verschonen.

⊖/⊕ Technik

Die Story der Ballerei ist überzogen, die deutsche Sprachausgabe klingt amateurhaft und auch die Grafik offenbart unschöne Ecken. Doch unterm Strich sieht das Spiel für Wii-Verhältnisse ordentlich aus und gute Soundeffekte sowie Musik entschädigen für die peinliche Sprachausgabe. Die Steuerung funktioniert bei den Schießständen sehr gut, in den Ego-Shooter-Abschnitten wirkt sie überladen. Das Spiel kann alternativ auch relativ gut mit der Wii-FB und dem Nunchuk oder dem Wii Zapper gesteuert werden. ■

Autsch!: Im actionreichen Überleben-Modus müsst ihr Angriffswellen von verschiedenen Raubtieren abwehren.

Großkaliber: Auf eurer Weltreise bekommt ihr es gelegentlich auch einmal mit schlecht gelaunten Schwergewichten zu tun.



Text | Lukas Schmid

DANCE DANCE REVOLUTION: HOTTEST PARTY 4

Konamis flotte Tanzsause geht in die nächste Runde.

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 05. Mai 2011

Dance Dance Revolution ist einer der Pioniere des Musikspiel-Genres und war Inspiration für zahlreiche Games wie die **Guitar Hero**-Reihe. Das Gameplay ist ebenso simpel wie fordernd: Mittels der dem Spiel beiliegenden Matte, auf der vier Pfeil-Tasten angebracht sind, führt ihr die auf dem Bildschirm angezeigten Tanzschritte aus. Was auf dem leichten Schwierigkeitsgrad auch für Couch-Potatoes kein Problem darstellt, verlangt auf den höheren Stufen gewaltiges Bewegungsvermögen. **Hottest Party 4** bietet die Möglichkeit, mit der Wii-FB vorgegebene Handgesten nachzuahmen – das funktioniert aber recht unpräzise und macht wie die Balance-Board-Unterstützung nur bedingt Spaß. Ebenfalls etwas sauer stößt die kitschige Präsentation auf, die mit halb nackten Mädchen und kulleräugigen Backgroundtänzern sehr befremdlich daherkommt. Dank der großen Songauswahl mit über 50 Pop-Titeln ist aber auf jeden Fall für Langzeitmotivation gesorgt. ■

PRO

- Große Songauswahl
- Gute Matten-Steuerung …

CONTRA

- … unpräzises Wii-FB-Gefuchtel
- Kitschige Präsentation

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	73

Text | Lukas Schmid

GLEE KARAOKE REVOLUTION: VOLUME 2

Glee betritt die Wii-Bühne ein weiteres Mal.

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 12. Mai 2011

Glee Karaoke Revolution Volume 2, das offizielle Spiel zur erfolgreichen US-Fernsehserie, präsentiert sich als reines Gesang-Abenteuer im Stil von **SingStar**, **We Sing** und Co. Abenteuerlich war es in der N-ZONE-Redaktion auf jeden Fall, als wir bar jedes Talents unsere Trällerkünste zum Besten gaben. Die Stimmerkennung funktionierte dabei erstaunlich gut, obwohl bei der Bewertung wie so oft leider nur zwischen Höhen und Tiefen unterschieden und nicht auf den gesungenen Text geachtet wird. Der Umfang fällt mit 20 Liedern zudem viel zu gering aus, noch dazu befinden sich darunter auch einige Nicht-schon-wieder-Kandidaten wie etwa MC Hammers „U Can't Touch This" oder Madonnas „Like a Virgin". Dass es sich bei den Songs nicht um die Originalversionen, sondern um jene aus der Fernsehshow samt dazu passenden Clips handelt, ist aufgrund der Vorlage verständlich und für Fans der Serie wahrscheinlich sogar ein Kauf-Argument. ■

PRO

- Gute Stimmerkennung
- Glee-Atmosphäre

CONTRA

- Lediglich 20 Songs …
- … darunter einige Nieten

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	68

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard
Touchpen, Tasten	
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-
Ein kleiner Text zur Erklärung	

MEINUNG THOMAS EDER

„Der Umfang ist nicht allzu großzügig bemessen.“

Mein Vorurteil ▸ Ein bekanntes Spielprinzip, das vom großen Namen lebt

Ich vermisse den Koop-Modus sehr, denn es hat mir immer besonderen Spaß bereitet, die **Lego**-Abenteuer gemeinsam mit einem Mitspieler zu erleben. Mit dem nicht allzu großzügig bemessenen Umfang und dem zu simplen und sich wiederholenden Gameplay kann ich mich noch halbwegs arrangieren.

WERTUNGEN

PRO

- Spaßiges Gameplay
- Tolle Atmosphäre
- Mit Inhalten zum vierten Film
- Super Sound!

CONTRA

- Etwas zu kurz
- Keine Mehrspielermodi

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Duell: Wenn ihr eurem Gegner Auge in Auge gegenübersteht, kommen Quicktime-Events zum Einsatz.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 12. Mai

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN DAS VIDEOSPIEL

Text | Thomas Eder

Mehr Spaß dank 3D? Wir haben die 3DS-Fassung von Jack Sparrows Lego-Debüt getestet.

Die Story und Inhalte des 3DS-Ablegers sind identisch mit denen der bereits getesteten Wii-Fassung: Ihr erlebt die Ereignisse der vier **Pirates of the Caribbean**-Filme – somit auch die des brandneuen Kinostreifens – im typischen Lego-Gameplay. Ihr wuselt also mit euren Männchen durch die Gegend, durchstöbert die Umgebungen nach versteckten Items, gebt euren Feinden mit Piratenwaffen fleißig Saures und löst wie gewohnt eine Vielzahl kleiner Rätsel. Also alles beim Alten, was im Falle der **Lego**-Reihe ja nichts Schlechtes heißen muss.

Kurzes Vergnügen

Ihr spielt euch durch die liebevoll in Lego-Optik gestalteten Welten der Kinostreifen, bekommt deren Story in humorvollen Zwischensequenzen erzählt und dürft euch dabei auf viele Details und Anspielungen freuen. Abgesehen vom wenig fordernden Gameplay und den sich auf Dauer oft wiederholenden Rätseltypen sieht man – je nach Spielweise – relativ schnell, nämlich schon nach fünf bis sieben Stunden, den Abspann über den Bildschirm flimmern. Wenn ihr alle Rätsel löst, mit im Spielverlauf freigeschalteten Spielfiguren in bereits besuchte Stages zurückkehrt und jeden Lego-Stein auf der Suche nach Items umdreht, kommen jedoch schnell einige Stunden mehr zusammen. Besonders schade in Hinblick auf die Langzeitmotivation ist der wie im 3DS-**Lego Star Wars** fehlende Mehrspieler-Modus. Gerade mit einem menschlichen Mitspieler macht es bei den Lego-Spielen auch auf Dauer Spaß, die vielen Levels zu erkunden! Hierfür kann das Street-Pass-Feature nicht entschädigen. In Sachen Technik gibt's kaum etwas zu meckern: Der 3D-Effekt ist unaufdringlich und sieht sehr schick aus, die Musik passt super und auch die Atmosphäre ist gut gelungen. Die Steuerung wurde wie beim 3D-Sternenkrieg an den 3DS angepasst und funktioniert, auch wenn sich das Abenteuer auf der Wii besser spielen lässt.

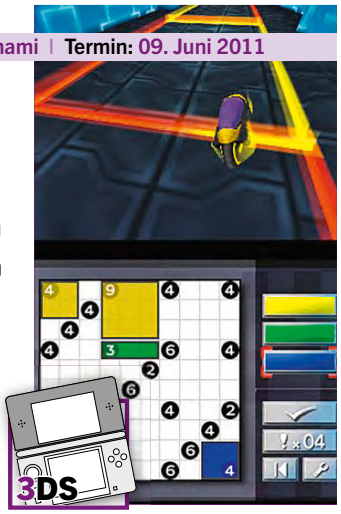
Unterm Strich bleibt ein typisches **Lego**-Spiel, das trotz einiger Schwächen gute Unterhaltung bietet. Doch wie lange geht die Lego-Formel wohl noch auf? Für die nächsten Teile wären ein paar vernünftige Innovationen und bei der Handheld-Fassung vor allem ein Mehrspielermodus sehr wünschenswert! ■

Fingerspitzengefühl gefragt: Gelegentlich müsst ihr eure Spielfigur auch vorsichtig über Abgründe balancieren lassen.

Auf dem Touchscreen wechselt ihr unter anderem die Spielfiguren.

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Hudson Soft | Hersteller: Konami | Termin: 09. Juni 2011

SUDOKU
THE PUZZLE GAME COLLECTION



Text | Lukas Schmid

Hudsons erstes Spiel für den Nintendo 3DS bringt euer Oberstübchen ganz schön auf Touren!

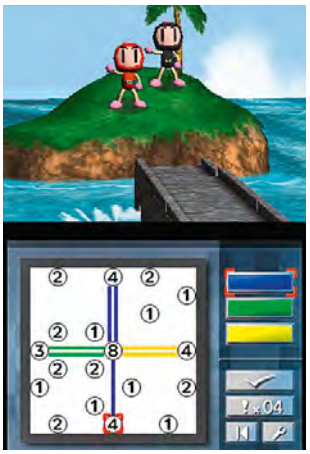
An Knobelspielen fehlt es auf dem DS wahrlich nicht – Sudoku und Co. haben auf dem Nintendo-Handheld schon lange eine Heimat gefunden. Für den 3DS hingegen gab es bisher noch keine Alternative. Das ändern Konami und Hudson nun mit **Sudoku – The Puzzle Game Collection**. Neben Sudoku sind die hierzulande eher weniger bekannten japanischen Knobel-Arten Shikaku, Hashi und Akari auf dem 3DS-Modul enthalten.

⊕ Rätselvielfalt

Der Spieletitel mag suggerieren, dass es sich dabei um abgewandelte Formen des klassischen Sudoku handelt. Bis auf die Tatsache, dass alle vier Rätsel-Varianten auf Zahlenbasis funktionieren, haben sie aber nur wenig miteinander gemein. So ist es bei Shikaku eure Aufgabe, eine vorgegebene Anzahl an Rechtecken und Quadraten korrekt auf einem Feld zu verteilen. Hashi fordert euer architektonisches Geschick und lässt euch Brücken zwischen virtuellen Inseln bauen. Bei Akari müsst ihr schließlich Glühbirnen so auf dem Bildschirm platzieren, dass sie am Ende das gesamte Spielbrett ausleuchten. Insgesamt warten knapp 600 Aufgaben darauf, gelöst zu werden. Solltet ihr einmal nicht weiterwissen, könnt ihr Hinweise nutzen, die ihr durch gelöste Rätsel freischaltet. Die Steuerung mittels Stylus und wahlweise Tastenunterstützung funktioniert meist recht gut, jedoch hätten wir uns in manchen Fällen ein wenig mehr Präzision gewünscht. Auch die Tastenbelegung ist, gerade für Linkshänder, nicht immer das Gelbe vom Ei.

⊖ Schwache Präsentation

Wirklich schlecht ist jedoch die Präsentation des Titels. Angefangen bei den leeren Menüs über die hässlichen 3D-Bilder und -Animationen, die während der Rätsel im Hintergrund laufen, bis zur nervigen Musik in Dauerschleife – hier wurde gar nichts richtig gemacht. Da hilft auch Bomberman, der bei den Hashi-Aufgaben im Hintergrund tänzelt, nichts. Natürlich ist von einem Knobelspiel in dieser Hinsicht nicht viel zu erwarten, aber die Präsentation ist so übel, dass sogar der Spielspaß darunter leidet. Bei einem eventuellen Nachfolger besteht hier dringender Verbesserungsbedarf. ■



Bombermans Gastauftritt tröstet nicht über die Präsentation hinweg.

Sudoku: Unverständlicherweise bietet der Klassiker keine Schrifterkennung.

Akari: Verteilt hier die Glühbirnen so, dass das gesamte Raster beleuchtet ist.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Touchpen, Tasten	
SONDERFUNKTIONEN	
-	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Die Aufgaben machen Spaß und erfordern viel Hirnschmalz."

Mein Vorurteil ▸ Für Sudoku reichen Rätselblock und Bleistift.

Tatsächlich sind die Sudoku-Aufgaben die unspektakulärsten Rätsel dieser Sammlung. Shikaku, Hashi und Akari spielen sich anders als die bekannte Sudoku-Zahlenknobelei, machen eine Menge Spaß und erfordern viel Hirnschmalz. Die Präsentation ist – sogar für ein Puzzlespiel – richtig schwach geraten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hunderte Knobeleien
- ⊕ Vier Rätselarten
- ⊕ Gute Tutorials

CONTRA

- ⊖ Sehr schlechte Präsentation
- ⊖ Steuerungsmacken
- ⊖ Kein Multiplayer-Modus

GRAFIK 3

SOUND 3

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neuzugänge: Von den in der vorherigen Ausgabe getesteten Wii-Spielen schaffte es kein Titel in die N-ZONE-Bestenlisten.

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Metroid: Other M**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

5 **Der Schattenläufer und die Rätsel des …**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

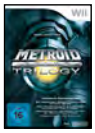
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Tournament of Legends**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **Call of Duty: Black Ops**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

4 **Conduit 2**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

5 **GoldenEye 007**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Tetris Party Deluxe**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

4 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **Donkey Kong Country Returns**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **de Blob 2**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %

5 **FIFA 11**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

Nichts Neues: In den DS-Bestenlisten gab's im letzten Monat keine Neueinsteiger.

ACTION

1 **GTA: Chinatown Wars**
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2 **Worms 2: Open Warfare**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3 **Space Invaders Extreme**
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Okamiden**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2 **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1 **Last Window: Das …**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Hotel Dusk: Room 215**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 **Bleach: Dark Souls**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2 **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3 **Naruto: Ninja Destiny**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1 **Metroid Prime: Hunters**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2 **Dementium II**
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3 **Call of Duty: World at War (dt.)**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Bomberman 2**
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2 **Professor Layton und die verlorene Zukunft**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Professor Layton und die Schatulle der Pand.**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1 **New Super Mario Bros.**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2 **Kirby: Power Paintbrush**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **Yoshi's Island DS**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1 **Guitar Hero On Tour**
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2 **Guitar Hero On Tour: Decades**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3 **Guitar Hero: Modern Hits**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1 **Pokémon Schwarz/Weiß**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2 **Pokémon HeartGold/SoulSilver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Pokémon Platin**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Advance Wars: Dark Conflict**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2 **42 Spieleklassiker**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Advance Wars: Dual Strike**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart DS**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **Race Driver: GRID**
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2 **New International Track & Field**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3 **Mario Slam Basketball**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS-Software im Überblick: Die 20 besten bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos 3D-Handheld.

1 **Super Street Fighter IV 3D**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Der Prügelhit führt die Liste der besten 3DS-Games im Moment an.

2 **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

3 **Dead or Alive Dimensions**
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

4 **Nintendogs + Cats**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

5 **Ridge Racer 3D**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

6 **Super Monkey Ball 3D**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

7 **Pilotwings Resort**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

8 **Lego Star Wars III: The Clone Wars**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

9 **Lego Pirates of the Caribbean**
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77 %

10 **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

11 **Die Sims 3**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

12 **Tom Clancy's Splinter Cell 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

13 **Asphalt 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

14 **Steel Diver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

15 **Puzzle Bobble Universe**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

16 **Sudoku: The Puzzle Game Collection**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 70 %

17 **Rabbids 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 67 %

18 **Rayman 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 65 %

19 **Samurai Warriors Chronicles**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 65 %

20 **Dinosaurier 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 64 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN
Entwickler: TT Games
Hersteller: Disney Interactive
Test in: N-ZONE 06/11
Spielspaß: 82%
Jack Sparrow und seine Lego-Piraten erobern die Wii-Verkaufscharts.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	Wii PARTY	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
6	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 58%
7	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	SONIC COLOURS	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 85%
9	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
10	ZUMBA FITNES	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: –

TOP 10 LESER (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Donkeys geniales Comeback ist in dieser Ausgabe das Lieblingsspiel unserer Leser.

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney interactive	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 82%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
7	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
8	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
9	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
10	KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Donkey Kong Country Returns ist wieder das meistgezockte Wii-Spiel des N-ZONE-Teams.

2	WII PLAY: MOTION	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 0/711 Spielspaß: 80%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
5	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney interactive	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 82%
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
7	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
8	CONDUIT 2	Entwickler: High Voltage Softw. Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
9	KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
10	CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011	Entwickler: Cauldron Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 72%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 POKÉMON WEISSE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
Pokémon liegt wieder an der Spitze der Nintendo-DS-Verkaufscharts.

2	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
3	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 77%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	TETRIS PARTY DELUXE	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
6	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%
7	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
9	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
10	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 58%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 POKÉMON SCHWARZE/ WEISSE EDITION
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%
Pokémon Schwarz/Weiß bleibt an der Spitze der N-ZONE-Lesercharts.

2	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
5	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
6	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
7	DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS	Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 85%
8	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 77%
9	OKAMIDEN	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
10	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 75%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
In der Redaktion wird derzeit fast nur das neue **Zelda** auf dem 3DS gespielt.

2	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
3	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
6	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 77%
7	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
8	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
9	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
10	DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS	Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

Die Potterkalypse!

AUF DVD: 2 KOMPLETTE FILME

ACTIONKOMÖDIE MIT MEL GIBSON
+ RACHETHRILLER MIT DOLPH LUNDGREN

BEILAGE: 9 POSTKARTEN

9 POSTKARTEN MIT DEN PLAKAT-MOTIVEN ALLER POTTER-FILME

GROSSES SPECIAL: HARRY POTTER 7.2

RÜCKBLICK AUF ALLE FILME & FIGUREN
+ AUSBLICK AUF DAS GROSSE FINALE

IM ABO ODER EINZELN BESTELLBAR UNTER:

shop.widescreen-online.de

EUER MINISPIEL-EINKAUFSFÜHRER

Text | Christoph Kraus

Bei diesen Spielen stehen Partyspaß und Feierlaune im Vordergrund!

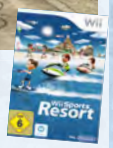
AUSGEWÄHLTE MINISPIELSAMMLUNGEN FÜR DIE Wii

Die Feier kann losgehen – wie wäre es mit den folgenden Partyspielen? N-ZONE stellt ausgewählte Minispielsammlungen vor.

MARIO PARTY 8

Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Toad und der Rest des Pilzkönigreichs haben das Genre der launigen Minispielsammlung einst auf dem Nintendo 64 ins Leben gerufen. Das Wii-Debüt der **Mario Party**-Serie lässt allerdings in puncto Technik so manche Raffinesse vermissen. So ist beispielsweise eine 16:9-Darstellung, bei der dicke Balken am Rand platziert sind, heutzutage nicht mehr zeitgemäß. Auch die Minispiele hätten ruhig etwas frischer inszeniert sein dürfen. Trotz dieser technischen Makel ist **Mario Party 8** ein gutes Partyspiel – vorausgesetzt, ihr versammelt euch zu dritt oder viert vor der Wii-Konsole.

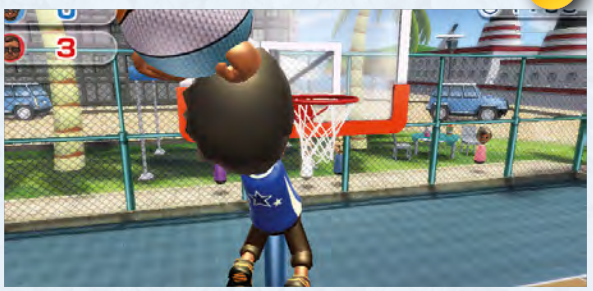
EINZELSPIELERWERTUNG: 70% · MEHRSPIELERWERTUNG: 80%



Wii SPORTS RESORT

Das erste **Wii Sports** war zwar eine launige Minispielsammlung, bot aber gerade mal fünf Sportarten: Tennis, Baseball, Golf, Boxen und Bowling. Der Nachfolger namens **Wii Sports Resort** ist da viel komplexer. Zur Wahl stehen Schwertkampf, Wakeboard, Frisbee, Bogenschießen, Basketball, Tischtennis, Golf, Bowling, Luftsportdisziplinen, Jetboot-, Rad- und Kanufahren. Der MotionPlus-Adapter wird dabei zwingend vorausgesetzt, andernfalls läuft das Spiel nicht. Der Wiederspielwert ist diesmal besonders hoch, aber alleine machen die Disziplinen weitaus weniger Spaß als im Mehrspielermodus.

EINZELSPIELERWERTUNG: 68% · MEHRSPIELERWERTUNG: 86%



Wii PARTY

Es ist nicht zu bestreiten, dass **Wii Party** ein Spiel ist, das sich in erster Linie an Neulinge richtet, die noch nicht allzu häufig eine Wii-Fernbedienung in der Hand gehalten haben. Das merkt man beispielsweise einigen Minispielen an, die oftmals extrem simpel und anspruchslos daherkommen. Aber deshalb darf man den Entwicklern von Nintendo noch lange keinen Vorwurf machen: **Wii Party** ist gut, wenn man sich darüber im Klaren ist, dass einen nicht unbedingt die Komplexität anderer Spiele erwartet. Zudem liegt der Verpackung eine Wii-Fernbedienung Plus bei – da kann man nicht meckern!

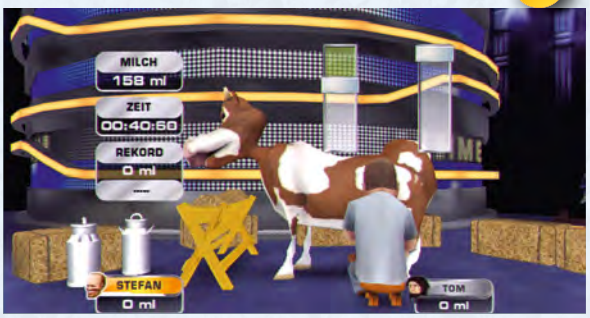
EINZELSPIELERWERTUNG: 71% · MEHRSPIELERWERTUNG: 80%

Diese müde Minispielsammlung ist keinen Cent wert! Eine gute Minispielsammlung – sie setzt aber keine neuen Maßstäbe. Worauf wartet ihr? Ab geht die Party!

SCHLAG DEN RAAB

Wir wissen, was einige von euch jetzt denken: „Schon wieder eine lieblose Umsetzung einer TV-Show!“ – Aber weit gefehlt: **Schlag den Raab** für die Wii macht wirklich Spaß. Das liegt nicht nur an den gut inszenierten Spielrunden, an den Originalstimmen von Stefan Raab, Elton und Matthias Opdenhövel und am großen spielerischen Abwechslungsreichtum, sondern auch an der durchdachten Programmierung. Die Entwickler hatten sichtlich Spaß, die beliebte ProSieben-Show auf den Bildschirm zu bringen. Da verzeihen wir ihnen so manches schlichte Charaktermodell und die Tatsache, dass Matchball-Spiele nicht als solche angekündigt werden. Würden sich die einzelnen Quizfragen, Sprüche und Minispiele nicht so schnell wiederholen, hätte sogar einer uneingeschränkten Kaufempfehlung nichts im Wege gestanden.

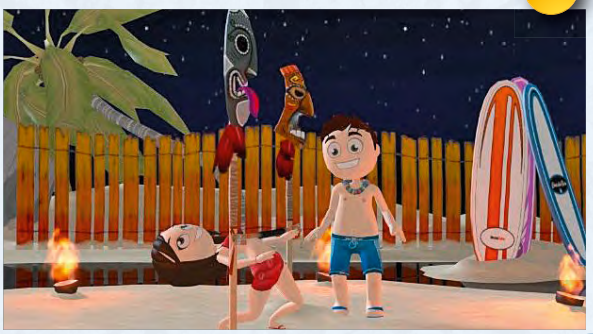
EINZELSPIELERWERTUNG: – · MEHRSPIELERWERTUNG: –



FLIRT-GEWITTER

Flirt-Gewitter ist eine Ansammlung von 35 mal mehr, mal weniger beknackten Minispielen. Während die meisten der Aufgaben irgendetwas mit Tanzen zu tun haben, sind einige tatsächlich ganz gewitzt: So sollt ihr beispielsweise pantomimisch Begriffe darstellen, die eure Mitstreiter erraten müssen. Was daran jedoch sexy sein soll, das erschließt sich uns nicht, zumal die Optik eher an ein Facebook-Gratisspiel erinnert. Dass die Steuerung gerne mal Komplettaussetzer hat, gerät angesichts der allgegenwärtigen Langeweile zur Nebensache. In den USA erschien **Flirt-Gewitter** übrigens nicht – Ubisoft befürchtete aufgrund der schlüpfrigen Inszenierung kritische Stimmen.

EINZELSPIELERWERTUNG: – · MEHRSPIELERWERTUNG: –



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

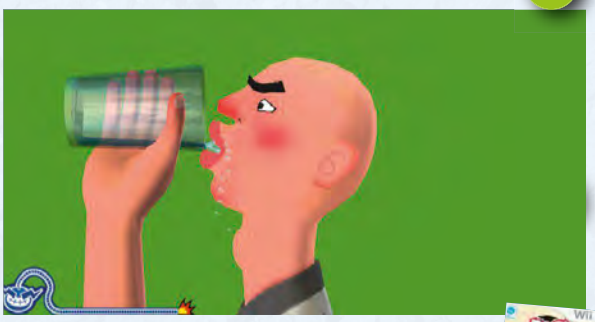
Mario & Sonic ist viermal so umfangreich wie das erste **Wii Sports**, was die Anzahl unterschiedlicher Wettbewerbe betrifft – und es sieht deutlich hübscher aus. Wer die Battle-Arenen in der **Mario Kart**-Serie mag, sollte unbedingt in die Traumdisziplinen von Segas Sportspektakel reinspielen: Dort sprintet ihr mit Fuchtelbewegungen über einen Laufpfad, springt mit B über Matschlöcher und weicht Gegnern aus. Sehr gut spielt sich auch Tischtennis: Hier haltet ihr die Wii-Fernbedienung wie einen Schläger und pfeffert im richtigen Moment drauflos, wahlweise auch mit Turboschlag. Ein gutes Spiel!

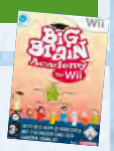
EINZELSPIELERWERTUNG: 88% · MEHRSPIELERWERTUNG: 80%

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Der gute Wario bürgt seit jeher für deftigen Partyspaß – und bei **Smooth Moves** setzt er auf einen ausgiebigen Gebrauch der Wii-Fernbedienung. Der Controller wird beispielswiese wie ein Meißel gehalten, um in einem **Gehirn-Jogging**-artigen Minispiel Linien nachzuzeichnen. In einer anderen Disziplin kommt es darauf an, als Cowboy einen Showdown zu gewinnen. Der Mehrspielermodus ist im GameCube-Serienvorgänger übrigens noch ein bisschen besser gelungen. Zudem ist das Erlernen aller Gesten bei **Smooth Moves** recht kompliziert.

EINZELSPIELERWERTUNG: 84% · MEHRSPIELERWERTUNG: 87%





BIG BRAIN ACADEMY FÜR Wii

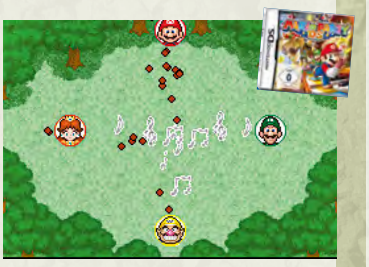
Auf dem Nintendo DS avancierte der Wissenstest **Big Brain Academy** zu einem beliebten Zeitvertreib, insbesondere wenn sich mehrere Spieler am Wettstreit beteiligten. Das Konzept geht auch auf der Wii voll auf: Ihr müsst beispielsweise Luftballons in der richtigen Reihenfolge zum Platzen bringen, mehr oder weniger knifflige Rechenaufgaben lösen oder die Unterschiede zwischen mehreren Bildern erkennen. Gesteuert wird ausschließlich mit der Wii-Fernbedienung. Wenn ihr mit mehreren Leuten gleichzeitig spielt, lässt sich für jeden einzelnen Teilnehmer ein Profil anlegen. So habt ihr euren Fortschritt immer im Blick.

EINZELSPIELERWERTUNG: 76% · MEHRSPIELERWERTUNG: 85%

AUSGEWÄHLTE MINISPIELSAMMLUNGEN FÜR DEN DS

Wer auch unterwegs die Lust verspürt, eine Fete zu veranstalten, liegt mit diesen Spielen richtig.

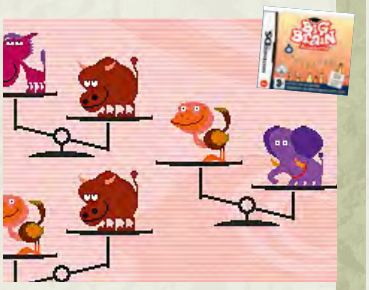
MARIO PARTY DS



Auf dem tragbaren Nintendo DS entfaltet sich der Spielspaß zwar nicht im selben Maße wie auf der stationären Wii, aber **Mario Party DS** kann sich dennoch sehen lassen. Im Vordergrund stehen witzige Minispiele, die man sogar absolvieren kann, wenn nicht jeder Mitspieler sein eigenes Modul ins Laufwerk eingelegt hat. Wir müssen zwar zugeben, dass die Grafik für heutige Verhältnisse nicht mehr sonderlich frisch aussieht, aber der hohe Grad an Einsteigerfreundlichkeit macht **Mario Party DS** zu einem guten Genre-Vertreter.

EINZELSPIELERWERTUNG: 74% · MEHRSPIELERWERTUNG: 81%

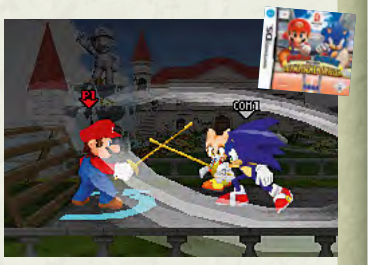
BIG BRAIN ACADEMY



Die einfachsten Spielkonzepte sind immer noch die besten: In **Big Brain Academy** stehen clevere Denkspiele im Vordergrund, die eure grauen Zellen gehörig auf Trab bringen. Das Beste: Ihr benötigt – wie auch bei **Mario Party DS** – nur ein einziges Modul, um gegen Freunde zu bestehen. Die unterschiedlichen Disziplinen sind überaus abwechslungsreich inszeniert und die Steuerung via Touchpen funktioniert so, wie es sein muss: gut.

EINZELSPIELERWERTUNG: 80% · MEHRSPIELERWERTUNG: 90%

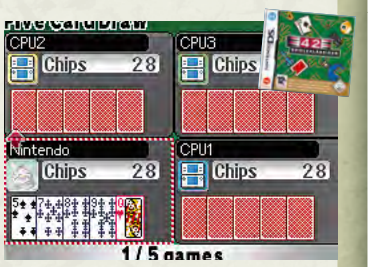
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN



Wie in der Wii-Version absolviert man hier zahlreiche olympische Disziplinen. Allerdings wird der Touchscreen dabei unserer Meinung nach ein bisschen zu sehr in Mitleidenschaft gezogen. Bei einem Großteil der Spiele kommt es nur darauf an, möglichst schnell mit dem DS-Stift nach links und rechts zu reiben. Dennoch: Die Sportarten sind gut umgesetzt, vor allem Tischtennis. Zwar ist **Mario & Sonic bei den Olympischen** nicht das allerbeste **Mario**-Spiel, das es gibt, aber eine der besten Minispielsammlungen mit unserem Lieblingsklempner ganz gewiss!

EINZELSPIELERWERTUNG: 82% · MEHRSPIELERWERTUNG: 86%

42 SPIELEKLASSIKER



Vermutlich ist dieses kultige Nintendo-DS-Spiel nur den wenigsten Spielern bekannt. Das ist allerdings extrem schade, denn **42 Spieleklassiker** heimste im N-ZONE-Test eine herausragende Mehrspielerwertung in Höhe von 91 Prozent ein! Die darin enthaltenen Spiele reichen von Mau-Mau und Schach über Domino und „Mensch ärgere dich nicht“ bis hin zu Bowling und Darts. Der Clou: Ihr benötigt nur ein einziges DS-Modul, um die **42 Spieleklassiker** mit mehreren Leuten zu zocken. Die sehr empfehlenswerte Spielesammlung gibt es mittlerweile sogar schon recht günstig (für unter zehn Euro). Da stört es kaum, dass die Grafik sehr schlicht geraten ist. Aber zweckmäßig ist sie auf jeden Fall!

EINZELSPIELERWERTUNG: 75% · MEHRSPIELERWERTUNG: 91%

GEIZ-TIPP # 1

Die Wii ist die Spielkonsole mit der größten Fülle an Minispielsammlungen. Doch viele von ihnen sind minderwertiger Murks. Deshalb Augen auf beim Spielekauf – lasst im Zweifel lieber die Finger von so manchem Murks! Das Geld ist in die Genre-Könige besser investiert.

GEIZ-TIPP # 2

Nicht am falschen Ende sparen! Minispielsammlungen wie **Family Games: 90 Great Games** suggerieren zwar, dass sich „90 großartige Spiele“ auf der Wii-Disc befinden, allerdings machen die überhaupt keinen Spaß. Greift lieber zu **Mario Party** und Co.! Merksatz: Nicht die Menge macht’s, sondern die Qualität der Aufbereitung. Lasst ein Spiel im Zweifelsfall lieber liegen!

GEIZ-TIPP # 3

Die DSiWare-Software **Spieleklassiker für zwischendurch** ist auf den ersten Blick überaus günstig. Jedes Spielepaket kostet jeweils nur fünf Euro. Allerdings ist das Originalspiel namens **42 Spieleklassiker**, aus dem die einzelnen DSiWare-Episoden stammen, schon für unter zehn Euro zu haben. Somit empfehlen wir euch, das vollwertige Modul gebraucht zu erstehen.

AUSGEWÄHLTE MINISPIELSAMMLUNGEN FÜR VC UND CO.

NINTENDO 64

MARIO PARTY 2

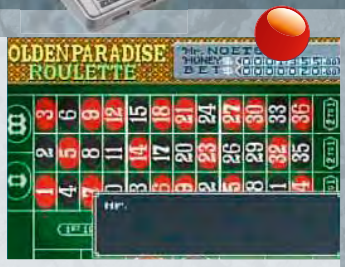
Wir wissen zwar nicht, warum uns Nintendo das Seriendebüt der **Mario Party**-Serie bislang vorenthalten hat. Aber Hauptsache, wir dürfen endlich auf der Virtual Console an einer zünftigen Fete mit Luigi, Bowser, Toad und Co. teilnehmen! **Mario Party 2** besticht durch witzige Minispiele und gilt als einer der besten Ableger der Reihe. Damit könnt ihr nichts falsch machen!

MARIO TENNIS

Diese hervorragende Tennissimulation ist zwar nicht der Inbegriff einer typischen Minispielsammlung, allerdings bietet **Mario Tennis** so viel Drumherum, dass wir es getrost in dieser Rubrik vorstellen können. Vor allem die abwechslungsreichen Disziplinen sorgen für eine große Portion Spielspaß. Nur die Grafik sieht für heutige Verhältnisse nicht mehr allzu gut aus.

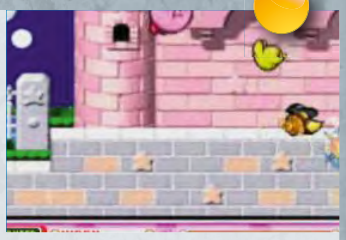
SUPER NINTENDO

VEGAS STAKES



Es ist zwar löblich, dass es Super-Nintendo-Spiele gibt, in denen man Kasino-Atmosphäre schnuppern kann, ohne in Wirklichkeit dabei zu verarmen, aber **Vegas Stakes** ist leider sehr bieder präsentiert. Das raubt der 16-Bit-Spielesammlung, die Black Jack, Roulette, Würfeln, Seven Card Stud Poker und den Einarmigen Bandidaten enthält, die Daseinsberechtigung.

KIRBY'S FUN PAK



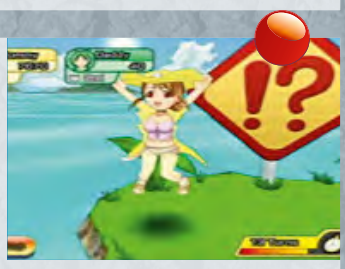
Seit Mai 2010 gibt es diesen Super-Nintendo-Klassiker endlich für die Virtual Console. Es handelt sich übrigens nicht – wie man es von den Serienvorgängern kennt – lediglich um ein Hüpfspiel. Stattdessen absolviert ihr in **Kirby's Fun Pak** sowohl klassische Jump&Run-Einlagen als auch Minispiele. Dieser Mix ist super gelungen. Nicht lange fackeln, sondern spielen!

WiiWARE

TV SHOW KING 2

Dieses Quiz vereint Elemente bekannter Fernsehsendungen in einem WiiWare-Spiel: Das Glücksrad bestimmt, um welche Geldsumme ihr spielt, der Inhalt von Koffern spendiert euch einen mehr oder weniger großen Punktevorsprung (wie bei **Deal or no Deal**) und das Frage-und-Antwort-Prinzip kennen wir aus **Wer wird Millionär?**. Dabei ist **TV Show King 2** insbesondere wegen des großen Vorrats an unterschiedlichen Fragen klasse. Ein echter Geheimtipp!

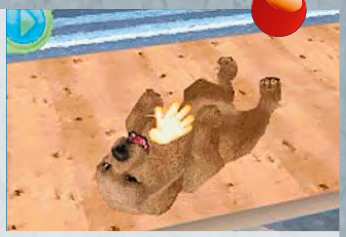
FAMILY PIRATE PARTY



Dieses Spiel ist ähnlich wie **Mario Party** aufgebaut, jedoch ohne zwischendurch spannende Mehrspieler-Duelle zu bieten. So bewegt man sich über triste Spielfelder, lauscht der japanischen Sprachausgabe und wundert sich, wie bei all dieser Tristesse überhaupt Spielspaß aufkommen soll. Nicht kaufen!

DSiWARE

PETZ HUNDE-SUPERSTAR



Wie konnte bloß jemand annehmen, dass es Leute gäbe, die für eine so belanglose Haustiersimulation satte 800 Nintendo Points ausgeben würden? **Petz Hunde-Superstar** ist – wie übrigens auch der Ableger **Petz Katzen-Superstar** – so amüsant wie eine Weisheitszahn-OP. Bleibt lieber bei **Nintendogs** + **Cats** für den Nintendo 3DS; das ist zwar weitaus teurer, aber auch deutlich besser und witziger.

GEHIRN-JOGGING FÜR ZWISCHENDURCH

Dieses (im Vergleich zum Originalspiel) abgespeckte DSiWare-Programm kann sich sehen lassen. Die Minispiele kennt man größtenteils schon aus den bisherigen Episoden, aber das ändert nichts am zweifelsfrei guten Inhalt und an der superben Steuerung per Touchpen.

Diese müde Minispielsammlung ist keinen Cent wert! | Eine gute Minispielsammlung – sie setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Worauf wartet ihr? Ab geht die Party!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

CHRONO TRIGGER

Art: Virtual Console | **Genre:** Rollenspiel | **Entwickler:** Squaresoft | **Termin:** 20. Mai 2011 | **Preis:** 900 Nintendo Points

Worauf wartet ihr? Dieses Rollenspiel MUSS man gespielt haben!

Die Geschichte dieses Super-Nintendo-Rollenspiels beginnt mit einem Ausflug des Protagonisten Crono zu einem Jahrmarkt, mit dem die Jahrtausendwende gebührend gefeiert werden soll. Ihr schlendert mit eurem Helden über den Markt, betrachtet die bunten Buden – und rennt fast eine blonde Schönheit um, die auf der Suche nach einem Amulett den Boden absucht. Mit eurer neuen weiblichen Bekanntschaft trefft ihr auf eure gute Freundin Lucca, die nebenbei auch noch eine geniale Erfinderin ist. Lucca präsentiert der staunenden Menge einen Teleporter, der dummerweise eure blonde Begleitung in der Vergangenheit verschwinden lässt. Natürlich eilt Crono ihr sofort zu Hilfe und verändert so den Ausgang einer vor 400 Jahren ausgetragenen legendären Schlacht. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Ihr findet euch vor Gericht wieder und landet nach einer wilden Flucht aus dem Schloss des Königs in einer düsteren Zukunft wieder, denn 1999 wird die Welt von kriegerischen Aliens namens Lavos heimgesucht. Aus jedem Zeitalter sammelt ihr ein Mitglied für eure Truppe ein – die Palette an schrägen Charakteren reicht von einer wilden Steinzeitfrau bis zu einem sentimentalen Roboter. Ihr lauft übrigens nicht andauernd in Zufallskämpfe, sondern seht eure Gegner gut erkennbar herumlaufen; somit könnt ihr sie umgehen. Kloppt ihr euch mit Feinden, ist Geschwindigkeit gefragt, denn sobald ein Charakter am Zug ist, muss er möglichst schnell angreifen. Dieses 16-Bit-Rollenspiel darf man nicht verpassen!

Das Rollenspiel besticht durch tolle Grafikeffekte – man beachte hier den Blitz!

Menschen mit Profil: Die Figuren sind äußerst liebevoll inszeniert und jede Person hat andere Wesenszüge.

WERTUNG 9 VON 10

DER PLATTFORM-CHECK

Auf welchen Konsolen ist der Rollenspiel-Klassiker Chrono Trigger daheim? N-ZONE verrät's.

Das Super-Nintendo-Original (1995)
Nintendo verwöhnte europäische Rollenspieler Mitte der Neunziger mit **Lufia**, **Terranigma** und weiteren Genre-Klassikern. Doch trotz weltweiter Topwertungen erschien in unseren Gefilden weder die SNES-Version noch das PlayStation-Remake von **Chrono Trigger**.

Die Virtual-Console-Version (2011)
Millionen Zocker können sich nicht irren: Das SNES-Rollenspiel ist ein Evergreen, den man erlebt haben muss. Schade, dass für Virtual Console auf eine Lokalisierung verzichtet wurde. Wer des Englischen mächtig ist, sollte sich diesen Meilenstein der Videospielgeschichte nicht entgehen lassen!

Die Nintendo-DS-Umsetzung (2009)
Dank der kräftigen Farben sah **Chrono Trigger** noch nie so gut aus wie auf dem Nintendo DS! Einige Bonusinhalte wie ein neuer Dungeon, eine zusätzliche 14. (!) Endsequenz und ein Mehrspielermodus für Fans von Monsterzucht runden das Gesamtpaket ab. Das Rollenspiel ist weiterhin empfehlenswert; und mit der Virtual-Console-Version kommt ihr zudem deutlich günstiger weg.

Text I Christoph Kraus

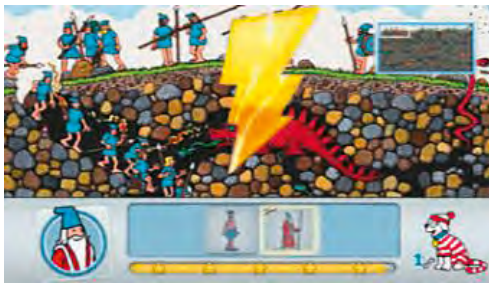
WO IST WALTER? WILDE ABENTEUER 3

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Ludia I **Termin:** 06. Mai 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Wo ist der Spielspaß? Haben wir ihn beim Test gefunden?

Kennt ihr noch die **Wo ist Walter?**-Bücher, in denen man inmitten eines doppelseitigen Wimmelbildes bestimmte Schriftrollen und Figuren suchen musste? Das Spielkonzept funktioniert auf der Wii ganz genauso – lediglich mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass man diesmal nicht schummeln kann, beispielsweise, indem man allzu gut versteckte Objekte einfach auslässt. Die Suche nach allen Gegenständen motiviert zwar auch auf dem Bildschirm, allerdings benötigt man dazu unbedingt einen ausreichend großen Fernseher und im Optimalfall auch das passende Komponentenkabel. Wer seine Wii mit einem herkömmlichen Scart-Kabel an seine Glotze angeschlossen hat, wird in vielen Fällen ernsthafte Schwierigkeiten haben, überhaupt etwas zu erkennen; vor allem, weil oftmals winzige Details abgefragt werden, die man nur schwer findet. Auch die Spielzeit könnte höher sein – dafür kostet der Spaß auch nur fünf Euro.

WERTUNG 6 VON 10



Das gesamte Wimmelbild lässt sich durch Scrollen absuchen.

Na, habt ihr Walter schon auf diesem Motiv gefunden?

Text I Christoph Kraus

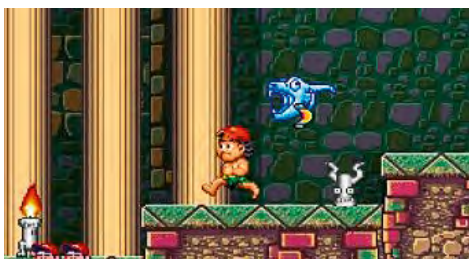
SUPER ADVENTURE ISLAND

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Hudson Soft I **Termin:** 13. Mai 2011 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Erlebt Master Higgins auf der Virtual Console ein Super-Abenteuer?

Wer sich als Jump&Run-Liebhaber bezeichnet, dem ist die **Adventure Island**-Serie mit Sicherheit ein Begriff. Das erste Super-Nintendo-Abenteuer von Master Higgins, der Hauptfigur der Reihe, besticht durch überaus abwechslungsreiche Gebiete, flotte Hüpf-Action und eine knallbunte Grafik, die typisch für die Neunzigerjahre ist. Man springt nicht nur Gegnern auf den Schädel und überwindet Fallen, sondern steigt hin und wieder auch aufs Skateboard, um bestimmte Abschnitte rollend zu passieren. Allerdings ist die Spielzeit von **Super Adventure Island** extrem kurz geraten: Geübte Genre-Akrobaten dürften kaum zwei Stunden benötigen, bis Master Higgins und seine Freundin Jeanie Jungle, die von einem Fiesling in einen Stein verwandelt wurde, wieder in trauter Zweisamkeit den Sternenhimmel beobachten können. Angesichts des Preises von acht Euro empfehlen wir euch lieber **Kirby's Adventure** oder das zweite oder dritte **Sonic the Hedgehog**-Abenteuer. Die fesseln länger an den Bildschirm und sind nicht minder abwechslungsreich inszeniert.

WERTUNG 6 VON 10

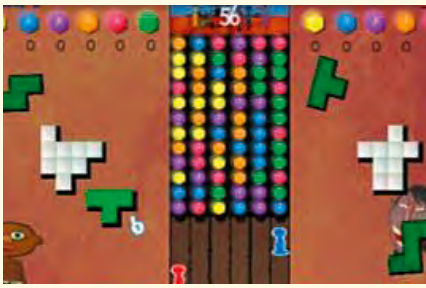


Kunterbunt und kindgerecht: So und nicht anders sahen Jump & Runs in den Neunzigern aus.

Die Idylle trügt: Bald wird Master Higgins' Freundin in einen Stein verwandelt! Das Abenteuer nimmt seinen Lauf …

KURZ ERINNERT

UBONGO



Manche von euch kennen **Ubongo** möglicherweise als Brettspiel aus dem Kosmos-Verlag. In dieser Variante heimste es sogar einige Preise ein (darunter „Spiel des Jahres" in Skandinavien). Die WiiWare-Version dagegen ist unfassbar schlecht: Man muss darin möglichst viele Edelsteine derselben Farbe einsammeln, indem man Puzzleteile wie bei **Tetris** zusammenstückelt. Doch wegen der qualitativ minderwertigen Zwischensequenzen und des spaßbefreiten, schlecht durchdachten Spielprinzips raten wir vom Kauf ab. Probiert lieber das Brettspiel aus – ohne Wii-Fernbedienung, dafür aber mit Spaß! ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 22. April I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10

FAST – RACING LEAGUE

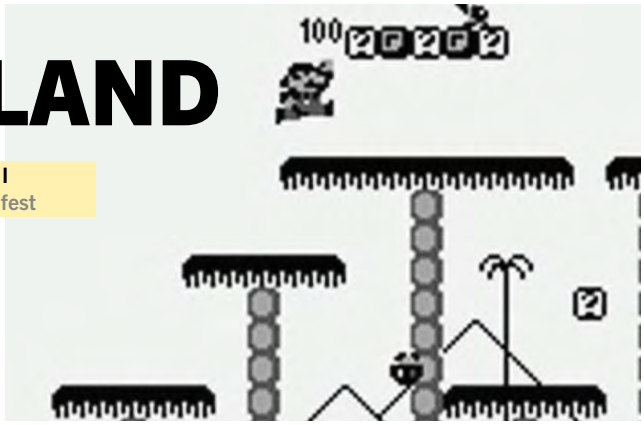
Nanu? Ist hier der neue **F-Zero**-Teil zu sehen? Man möchte es beim Anblick der Screenshots zu **FAST – Racing League** fast meinen. Das Science-Fiction-Rennspiel stammt von den Münchener Entwicklern von Shin'en, die unter anderem die DS-Weltraumballerei **Nanostray** und das WiiWare-Jump&Run **Jett Rocket** inszeniert haben. Bei Redaktionsschluss lag uns zwar noch keine fertige Version vor, deshalb belassen wir es bei einer vorläufigen Einschätzung. Diese ist aber sehr gut. ck

Art: WiiWare I Genre: Rennspiel
Termin: 27. Mai I Preis: 1.000 Nintendo Points
EINSCHÄTZUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

SUPER MARIO LAND

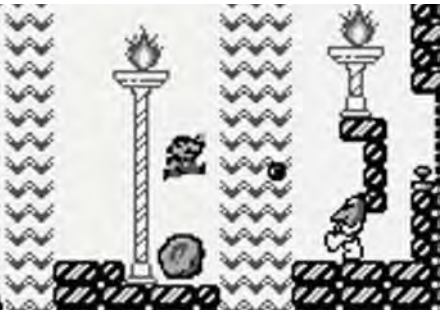


Art: 3DS Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Nintendo I
Termin: 07. Juni 2011 I **Preis:** Stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest

Die Grafik ist zwar äußerst schlicht geraten, aber dafür erkennt man alle Gegner, Fragezeichenblöcke und Objekte auf Anhieb.

Steckt das Sarasaland immer noch voller Abenteuer? Aber sicher!

Vermutlich ist das Sarasaland aus **Super Mario Land** nur noch den allerwenigsten Nintendo-Fans ein Begriff. Die Region, die wiederum in die vier Königreiche Birabuto, Muda, Easton und Chai unterteilt ist, erkundete Super Mario einst auf dem Game Boy. Ein Fiesling namens Tatanga hatte Marios Herzensdame Daisy hierin entführt und das Volk in Angst und Schrecken versetzt. Anlässlich der Eröffnung des eShops wird der Jump&Run-Klassiker **Super Mario Land** auf dem Nintendo 3DS wieder veröffentlicht – somit ist das Sarasaland erneut in Aufruhr! Aber macht das Hüpfspiel 21 Jahre nach seiner Premiere immer noch Spaß? Ja! Trotzdem merkt man dem Klassiker sein hohes Alter deutlich an: Mit der recht plumpen Steuerung arrangiert man sich zwar schnell, allerdings ist man von modernen Genre-Vertretern viel mehr Präzision gewohnt. Auch Grafik und Sound zeugen davon, dass **Super Mario Land** ein Spiel der ersten Game-Boy-Generation ist. Geübte Klempnerfreunde benötigen dabei gerade mal anderthalb Stunden, um Super Mario zum Ziel zu führen und den Endboss in die Schranken zu weisen. Das ist auf den ersten Blick nicht allzu lange, jedoch sorgt ein zweiter Durchgang mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad für weitere spannende Spielmomente. Die Baller-Abschnitte, in denen Mario beispielsweise in einem U-Boot durch den Ozean saust, bringen zudem einen hohen Grad an Abwechslung auf dem 3DS. Auch die einzelnen Welten strotzen vor witzigen Ideen. Erinnert ihr euch noch an den Moment, in dem Mario auf sich bewegenden Felsbrocken durch den Level rollt? Allein schon für einen kurzen Ausflug in die Vergangenheit der Videospiele ist das Sarasaland immer noch eine Reise wert.



Hier bewacht ein Boss das Tor zu Daisy. Oder steckt jemand anderes dahinter?

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

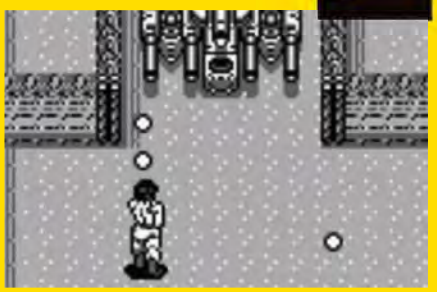
FORTIFIED ZONE

Art: 3DS Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Jaleco I
Termin: 07. Juni I **Preis:** Stand bei Redaktionsschl. noch nicht fest

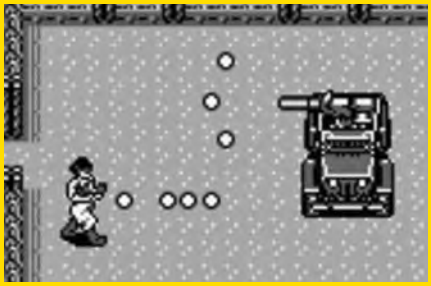
Ein Pflichtspiel für Action-Freunde?

Neben dem Actionspiel **Avenger Spirit** soll auch **Fortified Zone** zeitnah zur Ladenöffnung des eShops zur Verfügung stehen. Im Fokus stehen deftige Schusswechsel im Sekundentakt. Der Clou ist, dass sich die Protagonisten von **Fortified Zone** jederzeit austauschen lassen: Kommt man als Soldat Masato Kanzaki nicht mehr weiter, so übersteht man möglicherweise als Haudrauf-Mädchen Mizuki Makimura den Bombenhagel. Das Spielkonzept hört sich in der Theorie verheißungsvoll an, jedoch scheitert der Action-Titel am zu harten Schwierigkeitsgrad. Die ersten Levels lassen sich noch relativ unkompliziert überstehen, doch spätestens danach sieht man den „Game over"-Bildschirm häufiger, als einem lieb ist.

WERTUNG 6 VON 10



Fortified Zone strotzt vor Action – das machen schon die ersten Levels deutlich.



Man sieht: Die Grafik ist den Entwicklern von Jaleco klasse gelungen.

Text I Christoph Kraus

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING DX

Art: 3DS Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Nintendo I
Termin: 07. Juni 2011 I **Preis:** Stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest

Bahn frei für das mit Abstand beste tragbare Zelda-Abenteuer!

Welches **Zelda**-Spiel knöpft man sich vor, wenn man **Ocarina of Time 3D** durchgespielt hat? Als ob Nintendo die Sehnsucht der Fans nach einem weiteren Abenteuer mit Spitzohr Link geahnt hätte, ist im eShop pünktlich zur Eröffnung **Link's Awakening DX** verfügbar. Viele Fans (und auch wir Redakteure) halten das Game-Boy-Epos immer noch für den besten mobilen Serienableger, was nicht zuletzt an den sympathischen Spielfiguren, dem hervorragenden Gameplay und den fordernden Tempeln liegt. Es ist erstaunlich, wie viel Komplexität die Entwickler von Nintendo aus der leistungsschwachen Konsole herausgeholt haben. Dabei darf man nicht vergessen, dass **Link's Awakening** fast so umfangreich wie **A Link to the Past** ist – was angesichts der knappen Game-Boy-Modulkapazität eine kleine Sensation ist! Auf dem 3DS bekommen wir übrigens die **DX**-Variante des Spiels geboten (siehe Extrakasten). Diese besticht durch eine kräftige Farbdarstellung und erweiterte Inhalte. Ein Meisterwerk, das nichts von seiner Anziehungskraft verloren hat!

WERTUNG 9 VON 10

Die Tempel strotzen immer noch vor Abwechslung und Spielwitz.

Die kräftigen Farben kommen in der DX-Variante gut zur Geltung.

KLEINE RETRO-KUNDE

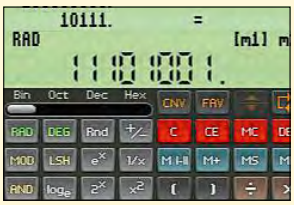
The Legend of Zelda: Link's Awakening wurde ursprünglich am 18. November 1993 – also ein knappes halbes Jahr nach der Veröffentlichung in Nintendos Heimatland Japan – für den Game Boy auf den europäischen Markt gebracht. Die Fans schlossen Links Abenteuer rasch ins Herz, insbesondere weil der **Zelda**-Hype zur damaligen Zeit extrem groß war. Denn mit **A Link to the Past** verewigte sich Entwickler-Titan Shigeru Miyamoto endgültig im Olymp der besten Programmierer aller Zeiten. Im Januar 1999 legte Nintendo das Game-Boy-Epos dann erneut auf – diesmal für das Color-Modell. **Link's Awakening DX** verfügte über etliche Raffinessen, die es im Original noch nicht gab. Dazu zählt beispielsweise ein neuer Tempel, der nur zugänglich ist, wenn man das Spiel auf dem Game Boy Color zockt.

KURZ ERINNERT

MIGHTY MILKY WAY

Dieses clevere Geschicklichkeitsspiel stammt von WayForward Technologies, also den Leuten, die schon das unterhaltsame DSiWare-Spiel **Mighty Flip Champs!** (2009) und das in Europa nicht veröffentlichte Actionspiel **Contra 4** schufen. In **Mighty Milky Way** manövriert man Luna durch das Universum – dabei sucht man gezielt nach Planeten, auf denen die Hauptdarstellerin einen festen Halt findet. Dass Luna auf ihrer Odyssee durchs All vor gefährlichen Monstern flüchten und Barrieren überwinden muss, versteht sich von selbst. Ein großer Spaß, der definitiv 800 Nintendo Points wert ist! ck

Art: DSiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 27. Mai I **Preis:** 800 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10



CALCULATOR

Wer die N-ZONE kennt, weiß, dass wir gerne auch außergewöhnliche Spiele in der Rubrik „DS-Kanäle" vorstellen. **Calculator** ist genau so ein Titel! Der Name ist dabei Programm: Es handelt sich um nichts anderes als einen wissenschaftlichen Taschenrechner – mit allen Funktionen, die man erwartet. Ob dezimale, hexadezimale oder binäre Zahlen, eine Speicherfunktion für bestimmte Ziffern oder eine Datenbank mit physikalischen und mathematischen Konstanten (etwa der Kreiszahl Pi): Der DSi-Calculator lässt keine Wünsche offen. Er liefert schlichtweg das, was man erwartet – nicht mehr, aber gleichzeitig auch nicht weniger. ck

Art: DSiWare I **Genre:** Anwendung
Termin: 20. Mai I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Pilotwings Resort** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, zum Beispiel schenkt euch N-ZONE-Leser Erwin neue Miis für euren Nintendo 3DS.

3DS-FAN ERWIN SCHENKT EUCH NEUE MiiS!

Neue Miis gefällig? Dann haltet die Linse auf diese Codes!

Die meisten Nintendo-3DS-Besitzer dürften mittlerweile schon über eine stattliche Anzahl an Mii-Figuren in ihrer Mii-Plaza verfügen. Die QR-Code-Funktion macht's schließlich möglich: Es genügt, mit der Kameralinse der 3DS-Konsole einen bestimmten Code zu fotografieren. Schon wandert das zugehörige Mii innerhalb weniger Sekunden in die eigene Mii-Plaza. Unser Leser Erwin Geptin hat sich die Mühe gemacht und zahlreiche prominente Zeitgenossen als Mii kreiert. Dazu zählen beispielsweise Wario, Luigi, Stefan Raab, Lady Gaga, Hulk Hugan, DJ Ötzi, ALF und viele mehr. Er schreibt: „Ich habe drei Tage damit verbracht, sie zu kreieren!" Wir finden: Die Mühe hat sich voll und ganz gelohnt. Eine Auswahl seiner besten Miis zeigen wir hier. Viel Spaß beim Abknipsen der folgenden QR-Codes! In der Spielerforum-Rubrik veranstalten wir übrigens wieder den Wettbewerb „Bau den ProMii".

Gorone

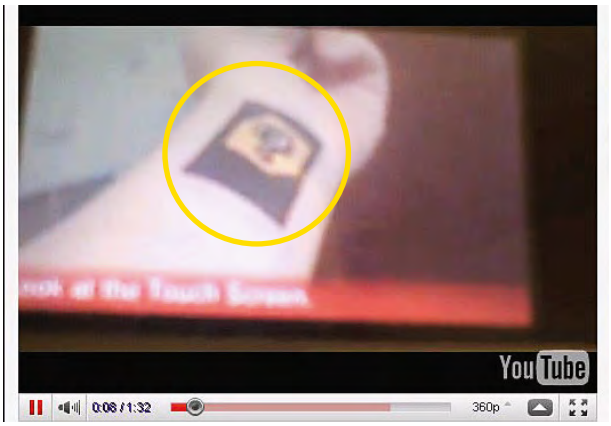
D.K.

Link

AUF DEN ARM GENOMMEN

Dies ist der schrägste Nintendo-3DS-Fan überhaupt!

Auf www.videogameszone.de findet ihr nicht nur die übliche Mischung aus Spiele-Ankündigungen, neuen Screenshots und Tests, sondern auch außergewöhnliche Meldungen – beispielsweise über einen Nintendo-3DS-Fan, der sich eine Augmented-Reality-Karte auf den Arm tätowieren ließ. Wir verweisen dabei auf ein Youtube-Video, das beweist, dass die 3DS-Konsole tatsächlich die Karte erkennt (siehe Bild). Wir meinen: Total verrückt … vielleicht sogar ein bisschen ZU abgedreht?



DAS LEXIKON DES GAMING-VOKABULARS

VON L BIS W

Wenn manche Leute über Videospiele sprechen, werfen sie mit sperrigen und rätselhaften Begriffen, die kaum jemand versteht, nur so um sich. Wir verraten euch ganz ohne Fachchinesisch, was diese Insider-Vokabeln bedeuten!

Level: Grundsätzlich versteht man unter diesem Begriff einen Spielabschnitt oder eine Schwierigkeitsstufe. In Rollenspielen bezeichnet man auch die Erfahrungsstufe eines Charakters als Level.

Motion Controller: Gemeint ist die Bewegungssteuerung. Mit der Veröffentlichung der Wii-Konsole machte Nintendo diese so richtig erfolgreich. Sony und Microsoft zogen erst im vergangenen Jahr mit den Steuerungssystemen Move und Kinect nach. In der Vergangenheit gab es bereits zaghafte Versuche, Videospiele durch Bewegungen zu kontrollieren. Dazu gehören zum Beispiel die PlayStation-Kamera EyeToy, die für kurzweilige Minispiele genutzt wurde, oder die zahlreichen Tanz- und Fitnessmatten für alle erdenklichen Systeme.

NDA (Kurzform für engl. „non-disclosure agreement“): Wenn die N-ZONE-Redaktion ein bestimmtes Spiel viele Wochen vor der Veröffentlichung erhält, liegt der Disc oft eine Vertraulichkeitsvereinbarung bei. Darin ist beispielsweise geregelt, zu welchem Zeitpunkt welche Informationen zum Spiel herausgegeben werden dürfen. Schließlich sieht es ein Entwickler nicht gern, wenn man etwa im Test eines neuen Rollenspiels verrät, wie die Story ausgeht. Manchmal ist es uns auch untersagt, eigene Screenshots im Heft abzudrucken oder Videos auf der Webseite zu veröffentlichen – in diesem Fall stellt der Hersteller vorgefertigtes Pressematerial zur Verfügung. Bei Zuwiderhandlungen können Strafen drohen, die im NDA festgelegt sind. Meist droht der Hersteller damit, künftige Exklusiv-Storys nicht mehr an Medien zu vergeben, die sich nicht an die Vertraulichkeitsvereinbarung gehalten haben.

Open World: Spiele, die nach dem Prinzip der offenen Welt aufgebaut sind, zeichnen sich durch ein besonders hohes Maß an spielerischer Freiheit aus. Zudem gibt es auch abseits der eigentlichen Handlung, die zum Abspann führt, etliche zusätzliche Herausforderungen, denen man sich jederzeit stellen kann.

Publisher: Darunter versteht man Unternehmen, die Computer- und Videospiele veröffentlichen und vertreiben. Man nennt sie auch Hersteller. Ihr Aufgabenfeld umfasst schwerpunktmäßig die Herstellung von Datenträgern sowie die Vermarktung, also das Erarbeiten von Werbekampagnen und die Kooperation mit der Publikums- und Fachpresse. In der Regel finanzieren Publisher neue Spielprojekte der Entwicklerstudios. Bekannte Unternehmen sind etwa Activision Blizzard, Electronic Arts, Capcom, Konami, Microsoft, Namco Bandai, Nintendo, THQ, Sega, Sony und Ubisoft. Ein Beispiel: **Pilotwings Resort** wurde zwar bei Monster Games entwickelt, wird aber von Nintendo als Publisher vertrieben.

Quest: Der Begriff bezeichnet eine Aufgabe oder einen Auftrag in einem Spiel. Oft sind Quests in zwei Kategorien unterteilt, nämlich in Haupt- und Nebenquests. Letztere sind zur Erfüllung des Spielziels nicht zwingend notwendig, bringen aber häufig zusätzliche Boni in Form von Erfahrungspunkten und Gegenständen.

Remake: Neuveröffentlichung eines älteren Spiels. Remakes enthalten üblicherweise neue Features und zeichnen sich im Vergleich zum Original durch eine hübschere Grafik aus. Beispiele für populäre Neuauflagen älterer Klassiker sind unter anderem **Super Mario 64 DS**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, **Kirby Super Star Deluxe** (die Neuauflage des Super-Nintendo-Jump&Runs **Kirby's Fun Pak**).

Screenshot: Dieser Begriff beschreibt ein statisches Bildschirmfoto, das einen Ausschnitt aus einem Videospiel zeigt. Heute ist das Erstellen von Screenshots dank hochmoderner Technik kein Problem mehr, doch in der guten alten DOS-Zeit war viel Aufwand vonnöten, um Szenen aus Spielen abzubilden. Oft verzogen sich die Redakteure von Fachzeitschriften in einen speziellen Raum, in dem dann der Bildschirm mit einer Kamera abfotografiert wurde.

Third Party: Sogenannte Dritthersteller stellen Produkte (egal ob Hardware- oder Software) für eine etablierte Konsolen-Hardware her. Als Beispiele seien Electronic Arts, Konami und Ubisoft genannt. All diese Publisher veröffentlichen als Dritthersteller Spiele für diverse Plattformen, etwa die Wii, den Nintendo 3DS, die PlayStation 3 oder die Xbox 360.

USK: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wurde 1994 ins Leben gerufen und vergibt seitdem auf der rechtlichen Grundlage des deutschen Jugendschutzgesetzes Altersskennzeichen für Computer- und Videospiele. Verbindlich sind die Freigaben erst seit der Gesetzreform im April 2003. Zuvor waren die USK-Urteile nur zur besseren Orientierung gedacht.

Walkthrough: Unter „Walkthroughs“ versteht man Komplettlösungen für Computer- und Videospiele. Sie tauchen in unterschiedlichen Formen auf, etwa als mehrseitiger Artikel in der N-ZONE. In dieser Ausgabe lösen wir beispielsweise **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**.

DUAL HEROES

PIXEL PANNE

Diese Helden sehen aus wie die Power Rangers, sind aber so heroisch wie Prinzessin Lillifee und die Diddl-Maus!

Woran erkennt man ein schlechtes Prügelspiel? Etwa an der Tatsache, dass die zur Verfügung stehenden Kämpfer abgesehen von der Farbe ihrer Rüstung alle gleich aussehen? Oder daran, dass die Geschichte des Spiels nur in Form eines faden Lauftextes erzählt wird, der auf dem Bildschirm von unten nach oben scrollt? Oder an dem Umstand, dass zwischen der Veröffentlichung in Japan und Nordamerika anderthalb Jahre lagen, weil kein Hersteller die N64-Niete in den USA vertreiben wollte? Alle genannten Punkte treffen auf **Dual Heroes** zu! Das Beat 'em Up von Hudson Soft sieht nicht nur abgrundtief hässlich aus und setzt auf ein furchtbar langweiliges Kampfsystem – nein, es kommt noch viel schlimmer! Die Dudelmusik macht überdies jegliche Atmosphäre (die sowieso kaum vorhanden ist) kaputt. Außerdem ist das Spieltempo so hoch wie eine umgefallene Streichholzschachtel. Es ist sogar möglich, einen Kampf auf höherer Schwierigkeitsstufe zu gewinnen, indem man wild auf die Tasten eindrischt. Braucht ihr noch mehr Gründe, warum ihr einen großen Bogen um **Dual Heroes** machen solltet? Nein? Gut, dann haben wir ja unsere Aufgabe erfüllt! ■

Christoph meint:

*„Das Nintendo 64 war nicht gerade für ein üppiges Angebot an Prügelspielen bekannt. Dennoch gibt es keinen einzigen Anlass, **Dual Heroes** zu zocken. Wer gibt sich schon mit Nudeln ohne Soße zufrieden, wenn er auch einen Hackbraten mit Klößen und Rahmsauce haben kann? Wer also unbedingt ein Beat 'em Up mit dem N64-Dreizack-Controller spielen möchte, greift besser zu **Fighter's Destiny** oder zu den Genre-Alternativen, die in Deutschland nicht mehr offiziell angeboten werden dürfen. Wer dann immer noch Lust auf Prügler hat, für den gilt: Andere Mütter – etwa die PlayStation – hatten auch schöne Kinder, zum Beispiel die **Tekken**-Serie!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 419: Das Foto eines Säuglings, das auf der Verpackung von **Sophies Freunde: Babysitting** abgedruckt ist, stammt aus der Bilddatenbank iStockPhoto. Ihr fragt, woher wir das wissen? Ganz einfach: Die Grafiker haben vergessen, das Logo wegzuretuschieren! Bei der Zweitauflage des Spiels hat Ubisoft aber offenbar die peinliche Schlamperei bemerkt und das Bild ausgetauscht.

Fakt # 420: Entgegen der Angabe auf der Packungsrückseite ist es nicht möglich, den interaktiven Roman **Another Code R: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung** nur mit der Wii-FB durchzuspielen. Für ein Rätsel im letzten Kapitel des Wii-Spiels ist das Nunchuk zwingend erforderlich.

Fakt # 421: Die Augen der Wachen in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** sieht man nie.

Fakt # 422: In **The Legend of Zelda: Majora's Mask** gibt es ein Menü, in dem man die Masken eines Fuchses, eines Frosches, eines Hasen und eines Hahnes sieht. Kann jemand leugnen, dass es sich um eine Anspielung auf die Mitglieder der **Star Fox**-Heldentruppe – also Fox McCloud, Slippy Toad, Falco Lombardi und Peppy Hare – handelt? Also, wir jedenfalls nicht!

Fakt # 423: In der **Super Smash Bros.**-Serie ist Yoshi der bisher einzige Charakter, der eine eigene Art von Schutzschild benutzt. Statt der typischen Blase wie bei den übrigen Figuren verwandelt sich Yoshi in ein Ei.

Fakt # 424: In **Super Smash Bros. Brawl** wurde der im Spiel freischaltbare Aufkleber des **Zelda**-Charakters Ezelo fälschlicherweise Ezlo genannt.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wann war die E3-Messe für Nintendo-Fans unfassbar genial? Und wann zum Einschlafen öde?

⬆⬇ E3 1995

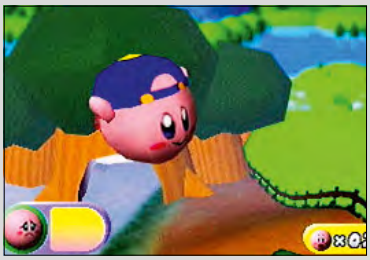
Die erste E3-Messe stand ganz im Zeichen des Nintendo 64. Für Aufsehen sorgten insbesondere das 3D-Jump&Run **Super Mario 64** und das Rennspiel **Wave Race 64**, in dem 1995 allerdings noch **F-Zero**-artige Vehikel übers Wasser düsten (siehe Bild). Der im selben Jahr ebenfalls vorgestellte Virtual Boy erntete nur wenig Beifall – die Gründe dafür waren nicht nur die schwache Technik, sondern auch die unauffälligen Launchtitel **Mario Clash**, **Mario's Tennis** und **Virtual Boy Wario Land**.

⬇ E3 1996

Das zweite Jahr, in dem die E3 in Los Angeles ausgetragen wurde, war für Nintendo-Fans eher enttäuschend. Im Mittelpunkt standen Spiele, die man größtenteils schon vom Vorjahr kannte, darunter **Wave Race 64** oder **Super Mario 64**. Kuriose Randnotiz: Das beste E3-Spiel 1996, das auch in Europa im selben Jahr veröffentlicht wurde, war ausgerechnet ein Super-Nintendo-Titel: **Donkey Kong Country 3**!

⬆ E3 1997

Vom 19. bis zum 21. Juni 1997 stand die E3 im Zeichen der Nintendo-Superstars: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** überraschte selbst den größten Skeptiker, **Mario Kart 64** hinterließ einen famosen Eindruck und auch **Banjo-Kazooie** verzückte das Publikum im Alleingang. Einziger Makel: **Kirby's Air Ride** wurde 1997 vorgestellt, kam aber erst für die N64-Nachfolgekonsole, den GameCube, heraus.



⬇ E3 1998

Schlechte Zeiten für Nintendo-Fans: Zwar wurde **Ocarina of Time** 1998 erneut vorgestellt, allerdings gab es nur wenige neue Erkenntnisse außer der Tatsache, dass es qualitativ gut wird. Die Spieler bekamen die Durststrecke des Nintendo 64 deutlich zu spüren und mussten sich auf der diesjährigen Messe mit deutlich weniger Hochkaräter-Spielen als gewohnt begnügen. Vor allem Nintendo selbst verließ sich fast nur auf die Zugkraft der **Zelda**-Marke. Doch **Ocarina of Time** sah zudem deutlich anders aus als noch vor zwei Jahren (siehe Bild).

⬆ E3 1999

Nintendo machte dieses Jahr alles richtig und servierte den Fans ein riesiges Paket an großartigen Spielen. Dazu gehörten beispielsweise der fulminant gute Ego-Shooter **Perfect Dark**, die Action-Adventures **Donkey Kong 64** und **Jet Force Gemini**, die Golfsimulation **Mario Golf** oder das Rennspiel **Excitebike 64**. Außerdem kündigte Nintendo an, dass der Konsolennachfolger des N64 keine Module mehr schlucken würde, sondern Discs. Auch ein Arbeitstitel wurde schon genannt: „Dolphin".

Das Super-Nintendo-Abenteuer ist zwar abwechslungsreich, aber auch leicht.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

SNES Blauhäute auf großer Fahrt – kann das gutgehen?

In den Neunzigern brachte der Entwickler Infogrames launige Game-Boy-, NES- und SNES-Spiele mit Lucky Luke, Asterix und Obelix sowie Tim und Struppi in der Hauptrolle in den Handel. Auch die Schlümpfe schafften es auf den großen Bildschirm – und zwar gleich in mehreren Abenteuern. Bei **Die Schlümpfe reisen um die Welt** ist der Name Programm: Man begleitet die Blauhäute rund um den Globus und besucht Schauplätze, die quer über den Planeten verteilt sind. Vor allem der hohe Grad an Abwechslung tut dem kunterbunten Jump & Run außerordentlich gut. Auch Grafik und Musik sind professionell gemacht und geben keinen Anlass zu Kritik. Kurios ist übrigens, dass es sogar eine Master-System-Version des Spiels gibt. Sie wurde erst vor zehn Jahren in einer tschechischen Lagerhalle entdeckt und (laut einer Angabe auf der Verpackung) im Jahre 1996 veröffentlicht, aber wohlgemerkt für eine Konsole, die schon 1988 durch das Mega Drive abgelöst wurde. Das ist in etwa so, als würde im Jahre 2011 noch ein Spiel fürs Nintendo 64 herauskommen. Über die Hintergründe ist ansonsten nichts bekannt. Fest steht nur, dass das 2D-Hüpfspiel extrem wertvoll ist! ■

Christoph meint: *„Im Sommer kommen die Schlümpfe ins Kino und ich weiß nicht, ob ich lachen oder weinen soll – denn die einstigen Comic-Helden wurden meiner Meinung nach arg verschandelt. Sie spazieren jetzt als 3D-Figuren über die Leinwand. Da kehre ich lieber in die Super-Nintendo-Welten zurück. Das zweite Abenteuer der Blauhäute steckt voller guter Ideen und macht immer noch Spaß. Die Super-Nintendo-Version ist die beste."*

DER ZELDA-STAMMBAUM • TEIL 2

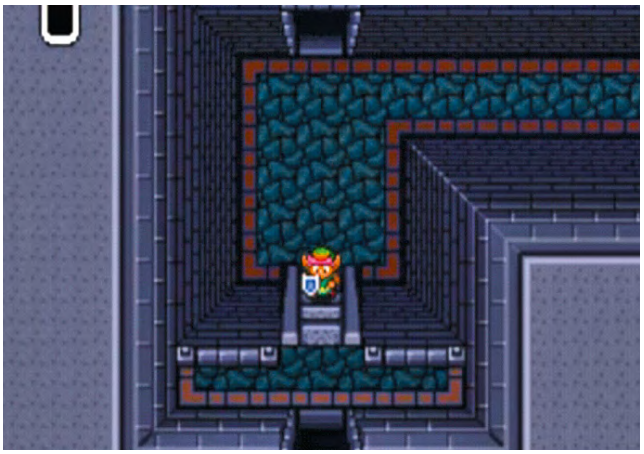
Text | Christoph Kraus **Die Spurensuche nach der zeitlichen Abfolge aller Zelda-Spiele geht in diesem Heft weiter! Wie sind Links Abenteuer miteinander verknüpft?**

In der letzten N-ZONE stellten wir gemeinsam mit unserer Community die These auf, dass alle **The Legend of Zelda**-Spiele miteinander verwoben sind. Wir druckten einen Stammbaum ab und erläuterten die Zusammenhänge. Hier geht's weiter.

A LINK TO THE PAST

FAKT: Bei diesem SNES-Epos handelt es sich um das dritte veröffentlichte **Zelda**-Spiel. Serienerfinder Miyamoto verriet, dass **A Link to the Past** noch vor den ersten beiden **Zelda**-Titeln auf dem NES spielt. Das Super-Nintendo-Original war noch nicht so recht mit den Vorgängern verwoben. Erst die Neuauflage für den Game Boy Advance enthielt einen eindeutigen Hinweis, der eine zeitliche Einordnung des Titels ermöglichte. Denn nach dem ersten Durchspielen lässt sich ein bis dahin geheimer Dungeon erkunden, der sogenannte Tempel des Schwertes der Vier. Hier kämpft man gegen Geister der Vier Links. Zudem besitzt Ganon seinen Dreizack, den er in **Four Swords Adventures** erhalten hat. Ganon wird in diesem Spiel mithilfe der Silberpfeile endgültig besiegt, wodurch das Triforce wieder seine vollständige Form erlangt.

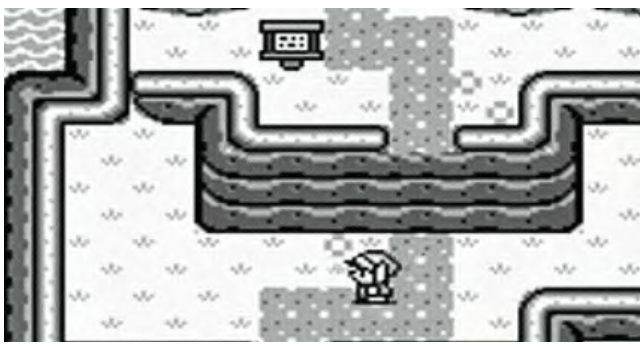
VERMUTUNG: Der Krieg, der im Intro von **A Link to the Past** beschrieben wird, könnte die Schlacht darstellen, die sich in den sieben Jahren abgespielt hat, in denen Link durch die Zeit gereist ist und Ganondorf in das Heilige Reich eindringen konnte.



LINK'S AWAKENING

FAKT: Die beiliegende Spieleanleitung verrät, dass **Link's Awakening** der Nachfolger von **A Link to the Past** ist. Link hat Ganon besiegt und verlässt Hyrule, um noch stärker zu werden. Während der Fahrt auf seinem Floß über das offene Meer wird er von einem Unwetter überrascht, wacht auf der Insel Cocolint auf und erblickt die hübsche Marin. Durch ihre Reaktion erfährt man, dass Link sie anfangs für Zelda hielt. Da das Spiel sehr wenig mit dem Super-Nintendo-Epos **The Legend of Zelda: A Link to the Past** zu tun hat, muss man ganz genau hinsehen, inwiefern das Spiel die chronologische Einordnung bestätigt. Dies geschieht im Endkampf: Bösewicht Dethl (auch Albtraum genannt) verwandelt sich in Links schlimmste Albträume. Hierbei nimmt er unter anderem die Gestalten von Endgegnern wie Agahnim, Moldorm oder Ganon selbst an, die nur der Hauptdarsteller aus **A Link to the Past** getroffen hat.

VERMUTUNG: **Link's Awakening** weist sehr viele Parallelen zu **Phantom Hourglass** auf. Zum einen strandet Link auf einer Insel, zum anderen trifft Link in beiden Spielen am Ende einen göttlichen Wal, der Wünsche erfüllen kann. Bei **Link's Awakening** wird Marins Wunsch erfüllt, die gesamte Spielwelt mit ihren eigenen Liedern zu erfreuen (sie verwandelt sich dabei in eine Möwe), bei **Phantom Hourglass** wünscht sich Kapitän Linebeck sein Schiff erfolgreich zurück.

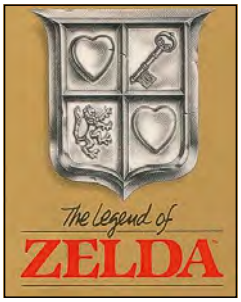


ORACLE OF SEASONS + ORACLE OF AGES

FAKT: Ursprünglich sollte es nicht nur zwei **Oracle**-Teile geben, sondern drei. Diese Trilogie sollte im Gesamten eine einheitliche Geschichte erzählen. Außerdem sollten sich alle Titel miteinander verbinden lassen. Zwei der Spiele hätten erweiterte Neuauflagen der beiden NES-**Zelda**-Spiele werden sollen, das dritte eine vollkommene Neuentwicklung. Später wurde aus der Trilogie ein Duo, das sich immer noch zu einem großen Abenteuer verbinden lässt. Deshalb kann man die Spiele nicht getrennt voneinander betrachten. Verbindet man die Spiele durch das Passwortsystem, so erweitert sich die Geschichte. Nur so kann man das wahre Ende entdecken. Onox und Veran arbeiten im Auftrag der Twinrova, der alten Hexen aus **Ocarina of Time**. Durch das von ihnen angerichtete Chaos entfesseln sich die Kräfte, die den in **A Link to the Past** besiegten Ganon wiederbeleben. Dies geschieht am Ende dann auch. Doch Ganon ist nicht mehr er selbst, sondern eine willenlose, dämonische Kreatur, einzig getrieben von Hass.

VERMUTUNG: Die beiden **Oracle**-Spiele lassen zwar den Schluss zu, dass sie nach **A Link to the Past** spielen müssen, da Ganon hier vom Tod wiedererweckt werden musste, der in **A Link to the Past** geschah. Allerdings lässt das geheime Ende, das man ausschließlich durch Verbindung der beiden Abenteuer sehen kann, ein großes Rätsel im Raum stehen: Link verabschiedet sich von allen und macht sich mit einem kleinen Floß zu neuen Ufern auf. Sowohl Link als auch das Floß sehen dem Link aus **A Link to the Past** und **Link's Awakening** sehr ähnlich. Zwar hatte Nintendo in frühen Zeiten immer bestätigt, dass **Link's Awakening** direkt nach **A Link to the Past** spielt, allerdings wäre es auch möglich, dass zwischen diesen beiden Titeln die **Oracle**-Teile angesiedelt sind. Dies würde die Floßfahrt erklären. Es gibt allerdings einen Punkt, der dagegenspricht: Zelda lernt in den **Oracle**-Spielen Link erst kennen. Das widerspricht der Theorie, dass sich beide schon in **A Link to the Past** kennengelernt haben, wenn der Hauptdarsteller hier ein und dieselbe Person ist.

THE LEGEND OF ZELDA



FAKT: Der erste Teil der Erfolgsserie bietet im Vergleich zu den anderen Ablegern keine herausragende Geschichte: Link muss Prinzessin Zelda retten, die von Dämon Ganon gefangen gehalten wird. Ganon hoffte, durch diese Tat an das Triforce zu gelangen. Zelda ahnte die Gefahr und teilte das Triforce in acht Teile, die in den Tempeln bewacht werden. Link muss die Teile finden und Zelda vor Ganon retten. Mittlerweile weisen auch ein paar Aussagen in Interviews von Eiji Aonuma darauf hin, dass die beiden Teile für das Nintendo Entertainment System das (bisherige) Ende der **Zelda**-Serie darstellen, was die Erzählung der Geschichte anbelangt. Man muss bedenken, dass Ganon in diesem Spiel lebt und am Ende mithilfe der Silberpfeile, die es nur hier und im Super-Nintendo-Serienableger **A Link to the Past** gibt, getötet wird.

VERMUTUNG: Das Original-**The Legend of Zelda** ist aus historischer Sicht der letzte Teil, in dem Obermotz Ganon auftritt.

THE ADVENTURE OF LINK

FAKT: Nintendo bestätigte schon mehrmals, dass **The Adventure of Link** nach **The Legend of Zelda** folgt und geschichtlich auch der Abschluss der Serie ist. Übrig gebliebene Anhänger von Ganon versuchen ein weiteres Belebungsritual. Hierfür ist das Blut von Link, der den Tod von Ganon zu verantworten hat, vonnöten.

VERMUTUNG: Der NES-Klassiker **The Adventure of Link** muss in der ersten Wirklichkeit spielen. Fast alle Städte aus Hyrule tragen hier die Namen der sechs Weisen aus dem Nintendo-64-Meisterwerk **Ocarina of Time**: Salia (im Original heißt sie Saria), Darunia, Ruto, Rauru und so weiter.

DONKEY KONG
SEIN AFFIGER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus Er turnt schon seit 30 Jahren auf dem Bildschirm herum – daher wird es endlich Zeit, Donkey Kongs Karriere in der Retro-Rubrik zu beleuchten!

1981: DONKEY KONG

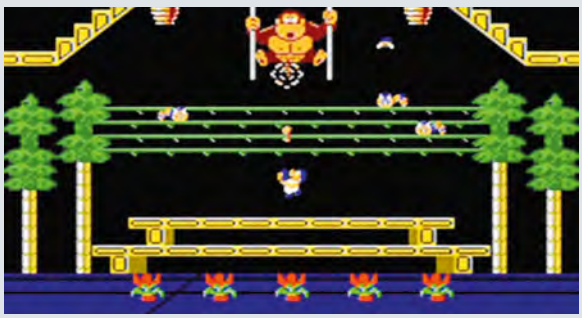
Im Bild seht ihr den Original-Spielautomaten von 1981. Zwar trug dieser den Schriftzug **Donkey Kong**, allerdings steuerte man im Spiel selbst einen Handwerker, der später den Namen Mario erhielt. Donkey Kong war vielmehr der Bösewicht. Das Hüpfspiel, in dem man über Planken springt, um zum Mädchen Pauline zu gelangen, wurde sofort zu einem riesigen Erfolg und rettete Nintendo of America vor der drohenden Firmenpleite.

Innovationsfaktor:

1983: DONKEY KONG 3

So mancher Leser mag jetzt einwenden: „Warum folgt **Donkey Kong 3** auf **Donkey Kong Jr.** und wieso gibt es kein **Donkey Kong 2**?“ – Doch uns ist kein Tippfehler unterlaufen. Die Namensgebung mag verwirren, aber sie ist tatsächlich so. **Donkey Kong 3** setzte auf ein unkompliziertes Spielkonzept, war aber längst nicht mehr so kreativ gestaltet wie die Vorgänger. Es ging darum, den lästigen Affen mit einer Giftspritze von Mario fernzuhalten. Gähn!

Innovationsfaktor:



1983: DONKEY KONG JR.

Im zweiten Spiel der Affensaga spielte Donkeys Sohn die Hauptrolle. Der Jungspund musste seinen Vater aus den Klauen des Handwerkers retten, der ihn im ersten Teil besiegte. Das Spiel konnte trotz witziger Ansätze nicht an die Genialität des Seriendebüts anknüpfen. Im Nachfolger **Donkey Kong Jr. Math** ging es übrigens ums Kopfrechnen.

Innovationsfaktor:

1994: DONKEY KONG

Nach mehr als zehn Jahren Bildschirmabstinenz kehrte der Kult-Affe 1994 wieder auf eine Nintendo-Konsole zurück. Im Geschicklichkeitsspiel mit dem schlichten Titel **Donkey Kong** musste der Spieler fordernde Abschnitte voller Schalter, Aufzüge und Plattformen passieren. Was sich simpel anhörte, entpuppte sich als fesselnde und komplexe Knobelei.

Innovationsfaktor:

1994: DONKEY KONG COUNTRY

Mitte der Neunziger war Donkey Kong so beliebt wie nie zuvor: Die Entwickler von Rareware programmierten die besten 2D-Jump&Runs, die das Super Nintendo jemals gesehen hat. Der erste Teil der **Country**-Trilogie bestach durch abgefahrene Levels, eine beeindruckende Grafik, außergewöhnliche Hauptfiguren und eine erstklassige Stimmung. Es gab sogar Neuauflagen für Game Boy Color und Game Boy Advance. Doch die waren längst nicht so gut wie das Original fürs Super Nintendo.

Innovationsfaktor:

1995: DONKEY KONG LAND

Der Game Boy gelangte zwar technisch an die Grenze des Machbaren, dennoch bot **Donkey Kong Land** anständige Hüpf-Action. Leider mangelte es dem Spiel in einigen Levels deutlich an Übersicht: So manches Fass konnte man angesichts des winzigen Bildschirms und der Schwarz-Weiß-Darstellung kaum erkennen. Wer das Spiel per Super Game Boy auf dem großen Fernsehschirm zockte, war deutlich im Vorteil.

Innovationsfaktor:

1996: DONKEY KONG LAND 2

Das zweite **Donkey Kong Land**-Abenteuer behob einige Schwächen des Vorgängers und sorgte für vergnügliche Jump&Run-Stimmung auf dem kleinen Monitor. Die Grafik war zudem für Game-Boy-Verhältnisse beeindruckend. Vor allem die Animationen hielt man vorher kaum für möglich. Erfreulicherweise war das Spiel übersichtlicher gestaltet als der erste Teil.

Innovationsfaktor:

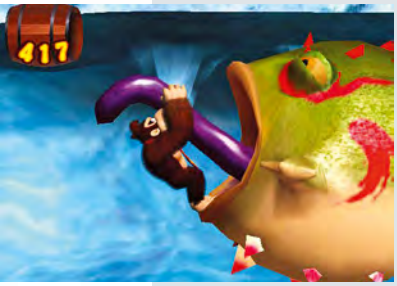
1997: DONKEY KONG LAND III

Statt großartige Neuerungen ins Spiel zu bringen, entwickelte Rareware ein routiniertes Affen-Abenteuer mit der üblichen Mischung aus Hüpfeinlagen, Tauch-Levels und Bosskämpfen. **Donkey Kong Land III** ist übrigens das letzte Kong-Jump&Run für eine tragbare Konsole, das keine Neuauflage ist. Notiz am Rande: Während das zweite **Donkey Kong Land** eine arabische Ziffer im Namen trug, pappte man beim dritten Teil eine römische Ziffer (nämlich **III**) hinter den Titel.

Innovationsfaktor:

2005: DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Wer hätte das gedacht? Dieses scheinbar typische Jump & Run steckte voller außergewöhnlicher Ideen. Das merkte man bereits, wenn man die riesige Verpackung im Laden betrachtete. Denn um **Jungle Beat** zu zocken, benötigte man sperrige Bongo-Controller. Das Konzept ging prächtig auf: Das einzige GameCube-Hüpfspiel mit Donkey Kong in der Hauptrolle sahnte hervorragende Wertungen ab. N-ZONE vergab beispielsweise 91 Prozent.



Innovationsfaktor:

1995: DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

Die Entwickler behielten zwar das Grundkonzept des **Donkey Kong Country**-Seriendebüts bei, dennoch sorgten sie für Verbesserungen im Detail. Dazu gehörten zum Beispiel neue Charaktere (diesmal: Diddy und Dixie), ein neues Speichersystem und deutlich kniffligere Endbosse. Für die Redaktion ist der zweite Teil der Reihe der beste!

Innovationsfaktor:

1996: DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

Dieses Spiel schloss die 16-Bit-Ära würdig ab. **Dixie Kong's Double Trouble** bot sympathische Spielfiguren (nämlich Dixie und Kiddy Kong), kreative Levels und gewohnt anspruchsvolle Bosskämpfe. Der Schwierigkeits- und Innovationsgrad war im Vergleich zum zweiten Teil aber niedriger. Dennoch ein fantastisches 16-Bit-Spiel!

Innovationsfaktor:

1999: DONKEY KONG 64

Hier ist das letzte von Rare entwickelte Jump & Run mit dem verrückten Affen. Doch die Entwickler haben es mit Sammelobjekten stark übertrieben. Wer hat schon Lust, die Spielwelt nach 201 goldenen Bananen, 3.500 farbigen Bananen, 40 Bananen-Medaillen, acht Boss-Schlüsseln, zehn Kampfkronen, einer Nintendo-Münze und weiteren Gegenständen abzusuchen? Dennoch fuhr **Donkey Kong 64** (auch in der N-ZONE) gute Wertungen ein.

Innovationsfaktor:

2010: DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Es ist, als ob der XXL-Primat nie weggewesen wäre: Unter der Leitung der Retro Studios entstand das wohl beste klassische Jump & Run, das die Wii seit langem gesehen hat. Ob Leveldesign, Atmosphäre oder Steuerung per Wii-FB – da stimmte einfach alles! Hoffentlich kehrt Donkey Kong möglichst bald auf den Bildschirm zurück – bitte mit Unterwasser-Levels! Auch tierische Helfer wie Squawks oder Enguarde dürfen ruhig viel mehr vorkommen, als es sie in **Donkey Kong Country Returns** gibt.

Innovationsfaktor:

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Wii, 3DS, DS – Neue Charaktere im Handumdrehen!

Wie bei den anderen **Lego**-Videospielen gibt es auch bei dem kürzlich erschienenen **Pirates of the Caribbean** die Möglichkeit, per Passworteingabe an versteckte Inhalte zu gelangen. Mit den Cheats aus der folgenden Tabelle könnt ihr bei allen verfügbaren Versionen für Nintendo-Konsolen eine Reihe von Charakteren freischalten. Die Codeeingabe befindet sich sowohl bei der 3DS- als auch der DS-Version unter den Optionen im Hauptmenü. Bei der Wii-Version müsst ihr einfach das laufende Spiel pausieren und im auftauchenden Menü auf Extras klicken, um die Passwörter eingeben zu können. Korrekt aktivierte Cheats werden jeweils durch eine Textmeldung bestätigt.

CHARAKTER	CODE
Ammand	EW8T6T
Angelica (verkleidet)	DLRR45
Wütender Kannibale	VGF32C
Blackbeard	D3DW0D
Clanker	ZM37GT
Davy Jones	4DJLKR
Gouv. Weatherby	LD9454
Kanonier	Y611WB
Hungriger Kannibale	64BNHG
Musical-Jack-Sparrow	VDJSPW
Jacoby	BW0656
Jimmy Legs	13GLW5
König George	RKED43
Koehler	RT093G
Frau Ching	GDETDE
Phillip	WEV040
Steuermann	RX58HU
Der Spanier	P861JO
Twigg	KDLFKD

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

3DS – Alternative Kostüme und Metroid-Stage!

Per Tastenkombination lassen sich bei **Dead or Alive Dimensions** alternative Kostüme auswählen. Haltet bei der Charakterauswahl die jeweils angegebene Tastenkombination, während ihr gleichzeitig mit der A-Taste bestätigt. Um die **Metroid**-Stage freizuschalten, müsst ihr den Arcade-Modus einmal komplett durchspielen! Samus taucht darin auf, wenn ihr „Samus" ins Mikrofon ruft.

Kasumi Alpha: Zopf	L + X
Kasumi Alpha: Pferdeschwanz hoch	R + X
Kasumi Alpha: Pferdeschwanz niedrig	L + R + X
Kasumi: Geflochtene Haare	L + X
Kasumi: Pferdeschwanz hoch	R + X
Kasumi: Pferdeschwanz niedrig	L + R + X
La Mariposa: Ohne Maske	L + X
Lei Fang: Seitlicher Zopf	L + X
Lei Fang: Pferdeschwanz kurz	R + X
Zufallswahl: Shiden-Kostüm Nr. 1	L + X
Zufallswahl: Shiden-Kostüm Nr. 2	R + X
Zufallswahl: Shiden-Kostüm Nr. 3	L + R + X

DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS

DS – Hiermit könnt ihr euch auf fette Beute in verborgenen Grotten freuen!

Lust auf eine herausfordernde Schatzsuche bei **Dragon Quest IX**? Dann schaut mal bei den Locations aus der folgenden Liste vorbei, denn dort befinden sich schwierig zu schaffende Grotten, die aber jeweils mit tollen Schätzen vollgestopft sind!

Baramos-Karte (Stufe 1):	Nordöstlich von Welkham in der Nähe des Flusses
Bronze-Mine der Trübsal (Stufe 54):	Östlich von Blümlingen nahe der Steine am Weg
Bronze-Ruine der Trübsal (Stufe 74):	Östlich von Batsureg im Blumenfeld beim Fluss
Eisen-Höhle des Verderbens (Stufe 22):	Nordöstlich von Engelsfälle
Kupfer-Pfad der Freude (Stufe 29):	Nahe des Flusses in West-Stinsbruck (Trichter-Gebilde)
Lehm-Höhle des Zweifels (Stufe 26):	Nordöstlich des Flusses im Wald an der Schneebirien-Küste
Lehm-Mine der Freude (Stufe 15):	Östlich beim Fuß-förmigen Gebilde in Ost-Siechau
Platin-Versteck des Zweifels (Stufe 52):	Südwestlich am Fluß in West Siechau
Silber-Kerker der Furcht (Stufe 62):	Westlich von Bühltau nahe einer Kuhweide
Silber-Krypta der Seligkeit (Stufe 41)	Östlich vom V-förmigen Giftsumpf in Schicksalsholz
Silber-Krypta der Trübsal (Stufe 74):	Westlich auf der kleinen Insel in den Urdus-Sümpfen
Silber-Ruine des Grams (Stufe 64):	Östlich von Blümlingen im Blumenfeld oberhalb des Weges
Stahl-Mine des Schmerzes (Stufe 46):	Nordöstlich des Flusses im Wald an der Schneebirien-Küste
Stahl-Versteck der Furcht (Stufe 57):	Westlich von Bühltau nahe einer Kuhweide

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

3DS – Codes für weitere Figuren

Zusätzlich zu den bereits abgedruckten Cheats in unserer 3DS-Extra-Beilage (N-ZONE 05/11) haben wir noch ein paar neue Passwörter zum Freischalten weiterer Figuren ausgegraben. Die Eingabe erfolgt wie gewohnt und ihr müsst dabei unbedingt auf die Groß- sowie Kleinschreibung der einzelnen Buchstaben achten.

Silberne Dudley-Figur (Lv. 6)	**ZRhsNTMbIA (I = großes i)**
Silberne Hakan-Figur (Lv. 6)	**rLPbyLgbUy**
Goldene Abel-Figur	**wRqsWklbx**
Golde Seth-Figur (Lv. 7)	**PkwkDjqbja**
Goldene Rufus-Figur	**nnhksyvbZy**
Silberne Sagat-Figur (Lv. 7)	**QWzkDXWbeH**
Platin-Cammy-Figur	**dfukkvGbdt**
Platin-El-Fuerte-Figur	**mhikghwbsf**
Platin-Fei-Long-Figur	**MzisXzabBF**
Platin-M.-Bison-Figur	**EebkxqWbYJ**
Silberne T.-Hawk-Figur (Lv. 7)	**tWEsvzubiz**

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Das größte Nintendo-Spiel aller Zeiten verdient eine ebenbürtige Komplettlösung. Hier ist sie! Habt ihr das Zeug, das verloren geglaubte Reich Hyrule zu retten?

EUER WEGWEISER DURCH HYRULE

KOKIRI-WALD
Kokiri-Schwert (Fundort: Kokiri-Wald)
Ein kleiner Tunnel im hinteren Bereich des Kokiri-Trainingsparcours führt zu eurer ersten Waffe.
Deku-Schild (Fundort: Laden im Kokiri-Wald)
Diesen Schild gibt's im Laden für 40 Rubine zu kaufen.
Feen-Schleuder (Fundort: Deku-Baum)
Leicht zu finden, noch besser zu benutzen!
Feen-Okarina (Fundort: Kokiri-Wald)
Salia überreicht sie euch, wenn ihr den Wald verlasst.
Feen-Bogen (Fundort: Waldtempel)
Gleich nach dem ersten verwinkelten Korridor werdet ihr auf ein großes Skelett treffen, das nach seinem Ableben den Bogen hinterlässt.

SCHLOSS HYRULE
Master-Schwert (Fundort: Zitadelle der Zeit)
Nur wenn ihr die drei Spirit-Steine eingesammelt habt, könnt ihr es an euch nehmen.
Okarina der Zeit (Fundort: Schlossgraben)
Zelda lässt diese fallen, nachdem ihr die drei Spirit-Steine in euren Besitz gebracht habt.
Maske der Wahrheit (Fundort: Maskenladen in Hyrule)
Verkauft als junger Link alle anderen Masken.
Flasche (Fundort: Hyrule-Marktplatz)
Helft als Erwachsener dem Geist in Hyrule, zehn Geister einzufangen (sie spuken in der Oberwelt von Hyrule).
Licht-Pfeile (Fundort: Zitadelle der Zeit)
Zelda gibt sie euch, bevor ihr gegen Ganondorf kämpft.
Goldhandschuhe (Fundort: Ganons Schloss)
Diese schnappt ihr euch im Schattenraum.
Große Fee (Fundort: Straße zum Schloss Hyrule)
Gabe: Dins Feuer
Große Fee (Fundort: Straße zu Ganons Schloss)
Gabe: verbesserte Verteidigung
Flasche (Fundort: Lon-Lon-Farm)
Gewinnt als junger Link Malons Super-Küken-Spiel.

DORF KAKARIKO
Hylia-Schild (Fundort: Dorf Kakariko)
Zieht bei Nacht das Grab mit den drei Pflanzen zurück und lasst euch in das Loch fallen!
Gleitstiefel (Fundort: Schattentempel)
Benutzt als Erwachsener das Auge der Wahrheit, um sie in einem verwirrenden Labyrinth zu finden.
Fanghaken (Fundort: Kakariko-Friedhof)
Findet als Erwachsener Boris' Grab, lasst euch hineinfallen und gewinnt das Rennen mit seinem Geist.
Auge der Wahrheit (Fundort: Brunnen in Kakariko)
Ihr müsst durch die Zeit reisen, um es zu erhalten.
Stein des Wissens (Fundort: Skulltula-Haus)
Ihr bekommt ihn für 20 Gold-Skulltula-Symbole.
Flasche (Dorf Kakariko)
Bringt als Junge die sieben Küken zur Besitzerin zurück.

GORONIA
Goronen-Rüstung (Fundort: Goronia)
Bringt als Erwachsener den rollenden Sohn des Goronenkönigs zum Stoppen und er gibt ihn euch.
Riesenmesser (Fundort: Goronia)
Ihr könnt es für 200 Rubine kaufen.
Goronen-Armband (Fundort: Goronia)
Erfreut den König mit Salias Lied und er überreicht es euch, sodass ihr fortan Bomben aufheben könnt.

TODESBERG
Biggorons Schwert (Todesberg-Krater)
Beendet die Handelssequenz des erwachsenen Link (für Details siehe Infokasten im Test dieser N-ZONE).
Stahlhammer (Fundort: Feuertempel)
Diese wertvolle Waffe ist im Feuertempel verborgen.
Große Fee (Fundort: Gipfel des Todesbergs)
Gabe: Drehattacke und Magiefähigkeit
Große Fee (Fundort: Todesberg-Krater)
Gabe: Magiefähigkeit verdoppeln.

ZORAS REICH
Zora-Anzug (Fundort: Zoras Reich)
Taut als Erwachsener den König auf.
Eisenstiefel (Fundort: Eishöhle)
Besiegt als Erwachsener die Eiswölfe.
Bumerang (Fundort: Jabu-Jabus Bauch)
Nicht zu verfehlen!
Enterhaken (Fundort: Wassertempel)
Nicht allzu schwer zu finden und sehr nützlich.
Große Fee (Fundort: Zora-Quelle)
Gabe: Farores Wind
Silberne Schuppe (Fundort: Zoras Reich)
Gewinnt das Tauchspiel, um diesen nützlichen Gegenstand zu bekommen.

HYLIA-SEE
Flasche (Fundort: See)
Findet im Wasser Prinzessin Rutos Brief.
Feuerpfeile (Fundort: See)
Stellt euch als Erwachsener auf die Plattform und schießt in die Sonne, wenn sie aufgeht.
Goldene Schuppe (Fundort: See)
Fangt beim Angeln einen 20-Pfund-Fisch.

GERUDOTAL
Gerudo-Pass (Fundort: Gerudo-Festung)
Befreit als Erwachsener die vier Tischler, um ein Freund der Gerudos zu werden.
Eis-Pfeile (Fundort: Gerudo-Festung)
Beendet das Gerudo-Training, um diese zu bekommen.

WÜSTENKOLOSS
Silberhandschuhe (Fundort: Geistertempel)
Nicht zu verpassen!
Große Fee (Fundort: Wüstenkoloss)
Gabe: Nayrus Liebe

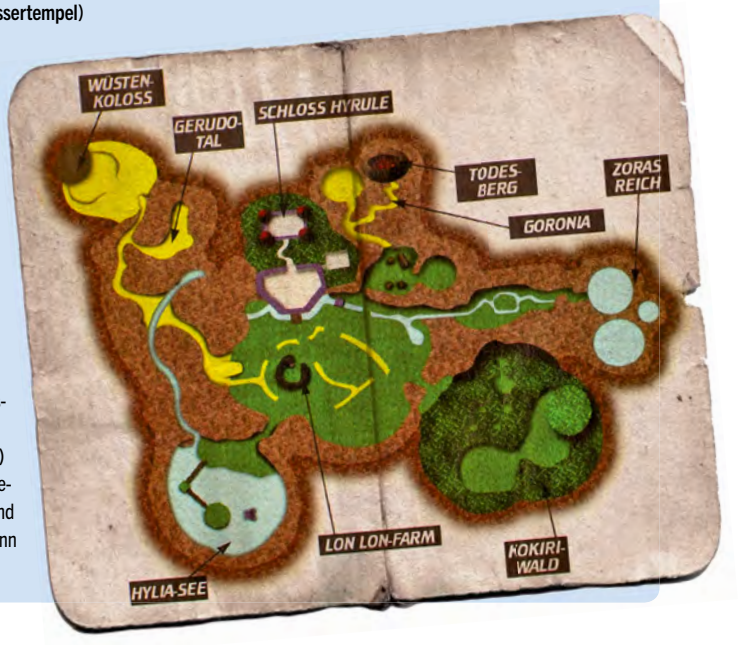
Das bedeuten die abgedruckten Symbole in dieser Komplettlösung:

Der **KOMPASS** beschreibt den Weg zum nächsten Tempel.

Die **KARTE** erklärt, wie ihr den jeweiligen Tempel Schritt für Schritt meistert.

Die **BOMBE** verrät, wie ihr die Endbosse so lange bearbeitet, bis sie besiegt sind.

Die **FLASCHE** weist euch den Weg zu Nebenquests und geheimen Gegenständen.



LINKS ABENTEUER ALS JUNGE

KOKIRI-WALD

Dies ist die Heimat der Kokiri-Kinder. Es ist ein Ort, den ihr nur zu Beginn eures Abenteuers besuchen werdet, da die verlorenen Wälder zur rechten Seite für euer Vorankommen wichtiger sind. Es ist ein exzellenter Trainingsabschnitt, um euch mit der Steuerung im Zusammenhang mit den jeweiligen Begebenheiten vertraut zu machen. Es gibt hier in der Nähe des Ladens einen Bohnen-Pflanzpunkt, an dem ihr Bohnen für die Zukunft pflanzen könnt.

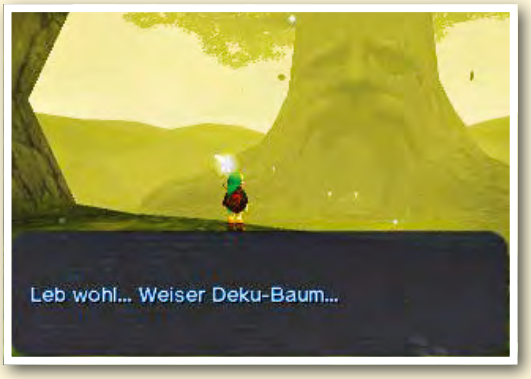
1. Nach dem Aufwachen wird Link zum Deku-Baum gerufen. Allerdings braucht er vorher ein Schwert und einen Schild, da ihn ein Kokiri-Kind namens Milo ansonsten nicht passieren lässt. Damit beginnt eure erste Aufgabe: findet die benötigte Ausrüstung. Alles, was ihr in dem Spiel kaufen könnt, könnt ihr auch völlig umsonst in der Spielwelt finden – und hier kommen eure Fähigkeiten als Erforscher ins Spiel. Ihr werdet kaum jemals für etwas zahlen müssen, mit Ausnahme einiger kleinerer Minispiele, die euch im Laufe des Abenteuers begegnen. Lasst euch nicht zu Spontankäufen hinreißen; seid stattdessen geduldig und überlegt lieber, wo ihr den Gegenstand finden könntet. Der übliche Fall ist der, dass dringend benötigte Gegenstände auch in der Nähe der Stellen zu finden sind, an denen ihr sie benutzen müsst.

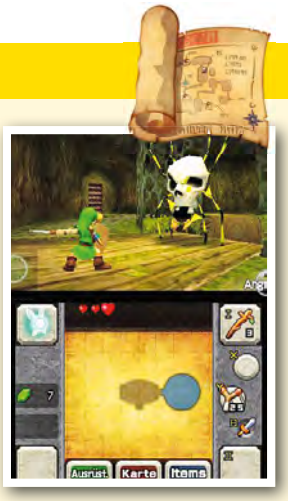
2. Untersucht die Gegend, zerschlagt die Krüge, Felsen und mäht das Gras nieder, um so viele Rubine wie möglich zu bekommen. Ihr werdet 40 brauchen, um im Kokiri-Laden mit dem roten Dach einen Deku-Schild zu erstehen. Redet unterwegs mit allen Personen, sie geben euch gute Tipps bezüglich der Steuerung des Spiels. Wenn ihr Probleme habt, genug Rubine aufzutreiben, versucht auf die drei Steinplattformen zu springen. Vergesst nicht, dass nach Verlassen eines Abschnitts alle Krüge wieder erscheinen, sodass ihr nochmals zurückgehen und sie erneut zerschlagen könnt.

3. Kriecht durch den kleinen Tunnel auf dem hohen Landstück links von Links Haus, um das Kokiri-Schwert zu finden. Passt dabei auf den herumrollenden Felsbrocken auf, prägt euch seine Bewegung ein und weicht ihm entsprechend aus. Wenn ihr wieder zurück durch den Tunnel geht, solltet ihr mit dem Kokiri-Kind draußen reden. Es erklärt euch die Handhabung des Schwerts und des Zielsystems.

4. Sobald ihr voll ausgerüstet seid, solltet ihr zu dem Eingang zum Deku-Baum gehen, wo ihr nun vorbeigelassen werdet. Während ihr durch den engen Gang lauft, trefft ihr auf euren ersten Gegner, den Pflanzen-Schnapper. Diese Kreaturen werden euch angreifen und können euch zurückstoßen, wenn ihr nicht vorsichtig seid. Sie können sich aufgrund ihrer Wurzeln nicht bewegen; bleibt also auf Abstand und wartet den richtigen Moment für euren Angriff ab. Wenn ihr sie zerstört, während sie aufrecht stehen, bekommt ihr einen Deku-Stock, wenn ihr sie während eines Angriffs zerstört, bleiben Deku-Kerne für euch übrig. Beide sind für den folgenden Dungeon nützlich, aber ihr werdet unbedingt einige Deku-Stücke brauchen. Nachdem ihr mit dem weisen alten Baum geredet habt, öffnet er den Mund und ihr könnt hineingehen auf der Suche nach dem Kokiri-Smaragd für die Zitadelle der Zeit.

IM INNEREN DES DEKU-BAUMS





1. Die Hauptaufgabe im ersten Raum ist es, durch das Spinnennetz in der Mitte des Bodens zu brechen. Ihr werdet dazu den höchstmöglichen Punkt erreichen und von dort aus auf das Netz springen müssen.

2. Zerstört die schnappenden Pflanzen im unteren Bereich, um Deku-Nüsse und Stöcke aufzusammeln, klettert dann die Leiter empor auf die erste Plattform. Bewegt euch weiter und ihr werdet nach einiger Zeit eine Kiste finden, in der sich die praktische Karte befindet. Sie zeigt euch den Aufbau des gesamten Tempels auf allen Stockwerken.

3. Geht weiter die Plattform entlang und dann in den ersten Raum. Darin werdet ihr euren Schild benutzen müssen, um die Projektile eures Gegners zurückzuschleudern und ihn damit zu treffen. Visiert ihn einfach an und richtet euren Schild so aus, dass die abprallende Nuss genau den Gegner erwischt. Diese Nussspucker kommen nicht hervor, wenn ihr zu nahe herangeht, aber schaltet sie trotzdem schnell aus, da ihr sonst von allen Seiten angegriffen werdet. Jagt den Gegner nach dem ersten Treffer und schlagt ihn mit eurem Schwert. Dadurch öffnet sich die Tür in einen weiteren Raum, in dem ihr die Schleuder findet. Ihr werdet auf die Leiter schießen müssen, um wieder herauszukommen. Die Schleuder erlaubt euch, Gegner aus sicherer Entfernung anzugreifen.

4. Nachdem ihr wieder im Hauptraum seid, solltet ihr die drei Spinnen an den Kletterpflanzen besiegen und hoch in den dritten Stock klettern. Lasst euch auf die Plattform rechts fallen und geht durch die Tür. Benutzt einen Deku-Stock, um die nicht brennende Fackel anzuzünden und legt dann den Schalter um, um Zugang zum Kompass auf der gegenüberliegenden Seite zu bekommen. Denkt daran, dass ab jetzt der rote Pfeil auf der Karte anzeigt, woher ihr den aktuellen Raum betreten habt.

5. Jetzt seid ihr am höchsten Punkt innerhalb des Deku-Baums, sodass ihr nur noch von einer der Holzplattformen hinunterspringen müsst, um durch das Spinnennetz unten durchzubrechen.

6. Betätigt den Schalter, um das Feuer zu entfachen und entzündet daran einen Deku-Stock. Rennt damit zu dem Spinnennetz, das den Weg versperrt, und verbrennt es damit. Steckt den Stock wieder ein, bevor er abgebrannt ist, und geht durch die nächste Tür. Besiegt den Nuss-Spucker darin, schießt mit der Schleuder auf das Augen-Emblem, um die nächste Tür zu öffnen, und betretet den nächsten Raum.

7. Betätigt den Unterwasser-Schalter und begebt euch schnell auf die bewegliche Plattform, bevor das Wasser ansteigt und ihr in die Stachelfalle geratet.

8. Bewegt den Block, um hinauf zur nächsten Tür zu gelangen, und geht hindurch. Erledigt darin die Spinnen und verbrennt das Netz, das den Weg blockiert, auf die übliche Art.

9. Kriecht hindurch und ihr werdet euch wieder im Startraum finden. Drückt den Block ins Wasser, um eine Stufe zu bilden, und entzündet einen Deku-Stock. Benutzt die Stufe, um wieder auf die gegenüberliegende Plattform zu gelangen, und verbrennt das Netz im Boden. Lasst euch nun einfach durch das Loch fallen, um zum Boss-Eingang zu gelangen.

10. Schaltet die drei Nüsse spuckenden Gegner in der folgenden Reihenfolge aus: Mitte, rechts, dann weit links. Dies öffnet die Tür zum Boss. Geht hindurch, um auf euren ersten größeren Gegner zu treffen.

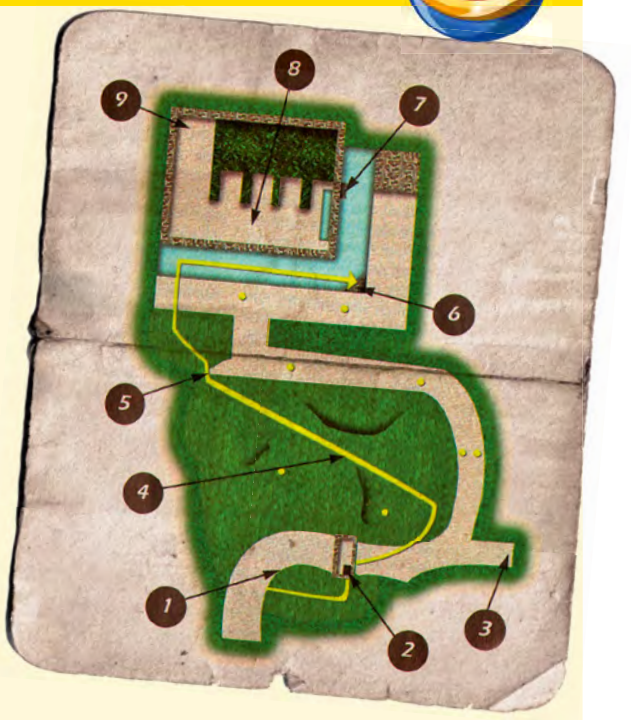
GOHMA

Werft, sobald die Spinne auf den Boden fällt, eine Deku-Nuss, um sie zu lähmen, und schlagt dann mit dem Schwert gegen das grüne Auge. Rennt wieder zurück und wartet, bis drei Eier von der Decke fallen. Versucht, euch diese vom Hals zu schaffen, bevor aus ihnen kleine Spinnen schlüpfen, und rennt dann wieder zurück in eine sichere Entfernung, bevor Gohma wieder von der Decke fällt. Wiederholt den Prozess einige Male, um an den Kokiri-Smaragd zu kommen.

EBENE VON HYRULE

1. Wenn ihr den Kokiri-Wald verlasst, um die hylianische Steppe zu betreten, wird euch Salia die Feen-Okarina geben: ein Musikinstrument, das euch bei eurem Abenteuer helfen wird. Es gibt insgesamt 13 Songs, die ihr lernen könnt.
2. Zuerst müsst ihr euch in Richtung des Schlosses von Hyrule begeben. Es wird wahrscheinlich unterwegs dunkel werden, also passt auf die auftauchenden Skelette auf! Das Schloss ist nachts geschlossen, also werdet ihr euch mit den Gegnern herumschlagen müssen, bis der nächste Morgen anbricht.

SCHLOSS VON HYRULE



1. Wenn ihr die Straße zum Schloss betretet, werdet ihr das Mädchen sehen, das ihr schon auf dem Marktplatz getroffen habt. Wenn ihr dem Mädchen eure Hilfe anbietet, wird es euch ein Ei geben. Ihr werdet nicht einfach so zu den Schlosstoren gelangen können, also klettert mit der Efeuranke neben Malon die Wand hoch und weiter geradeaus.
2. Klettert durch den kleinen Turm am Tor nach unten. Ihr werdet euch an allen Wachen vorbeischleichen müssen, indem ihr dem eingezeichneten Weg folgt. Wenn sie euch sehen, werfen sie euch sofort wieder hinaus, also bietet es sich an, die ganze Aktion tagsüber durchzuziehen. Nachts sind die Wachen nämlich aufmerksamer.
3. Wenn ihr Bomben habt, könnt ihr hierher zurückkehren und den Felsbrocken zerstören, der den Weg zur Großen Fee blockiert.
4. Schleicht die Seite des Hügels hinauf hinter den Wachen vorbei. Haltet Abstand zum Pfad rechts und zum Sichtbereich der Wachen.
5. Geht zu der Mulde in der gegenüberliegenden Ecke, an den Schlossstufen vorbei, und benutzt die Klettermauer, um hinaufzusteigen.
6. Springt in den Burggraben und schwimmt nach unten, bis ihr einen dunklen Sims in der Ecke erreicht. Klettert hinauf, um wieder auf den Pfad zu gelangen. Ihr seid nun sicher.
7. Euer Ei sollte mittlerweile ausgebrütet sein, also packt das Huhn aus, um den schlafenden Talon zu wecken. Wenn es noch nicht geschlüpft ist, werdet ihr noch einen Tag warten müssen. Nachdem Talon davongelaufen ist, solltet ihr die Blöcke ins Wasser schieben, sodass auf die gegenüberliegende Seite zum kleinen Gang springen könnt.
8. Nachdem ihr hindurchgekrochen seid, müsst ihr an fünf trickreichen Wachposten vorbeikommen. Rast nicht blind nach vorne, sondern bleibt auf Distanz und vor allem aus ihrem Sichtbereich. Prägt euch ihre Bewegungen ein und benutzt die Mauern und Hecken, um in den nächsten Bereich zu gelangen. Ihr könnt direkt hinter ihnen hergehen, ohne entdeckt zu werden. Irgendwann kommt ihr dann endlich in Zeldas Garten an.
9. Tretet an die Prinzessin heran, und sie wird beginnen zu sprechen. Nach dem Gespräch wird sie euch Zeldas Brief geben. Geht mit ihm in der Hand zu ihrer Zofe Impa, die euch euer erstes Lied beibringt: Zeldas Wiegenlied. Dieses beweist eure Verbindung zur königlichen Familie und ihr solltet es immer spielen, wenn ihr irgendwo das Triforce-Symbol seht. Sobald ihr wieder in der Ebene von Hyrule seid, geht nach rechts und betretet die Lon-Lon-Farm. Auf der Pferdekoppel sprecht ihr mit Malon und erlernt so Eponas Lied. Als Junge bekommt ihr ab sofort umsonst Milch von den Kühen, wenn ihr es im Stall spielt. Also macht Gebrauch davon, wenn ihr frische Energie nötig habt.

LON-LON-FARM

Ähnlich wie der Marktplatz ist die Lon-Lon-Farm grundsätzlich ein kleiner Bonus-Abschnitt mit einigen nützlichen Spielen und Gegenständen. Es ist ebenfalls das Heim eures zukünftigen Pferdes Epona – auf ihm werdet ihr als erwachsener Link reiten können. Wenn ihr durch die erste Tür links tretet, trefft ihr auf den faulen Mann aus dem Schloss. Er wird euch zu einem kleinen Spiel auffordern: Findet drei seiner Super-Küken unter etlichen weniger besonderen Federviechern. Er wird für jedes Spiel Zehn Rubine verlangen und es läuft im Endeffekt einfach darauf hinaus, dass ihr jedes einzelne Küken aufhebt, bis ihr irgendwann die drei gefunden habt. Es lohnt sich allerdings, da die Belohnung eine Flasche ist, die die heilende Lon-Lon-Milch beinhaltet.

HEILIGE WALDLICHTUNG

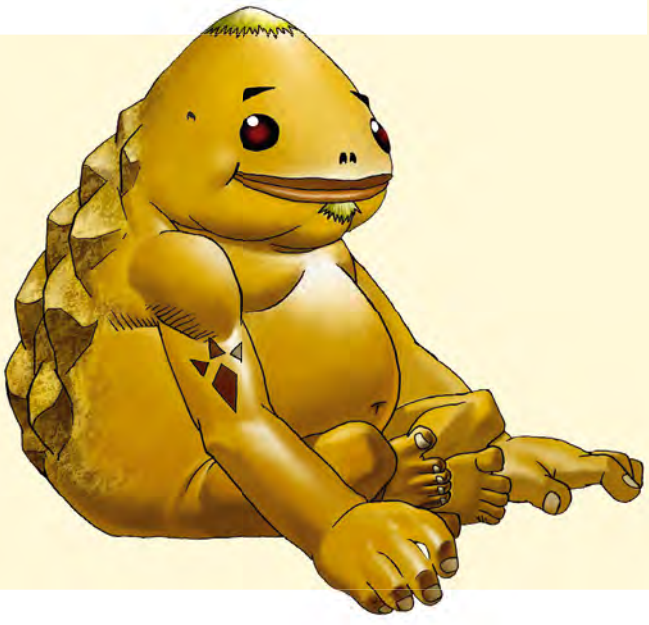
Die heilige Waldlichtung findet ihr durch die verlorenen Wälder (ihr müsst also ins Kokiri-Dorf zurückkehren), und das ist nicht gerade die einfachste Aufgabe, da die Tunnel innerhalb der Wälder scheinbar einen eigenen Willen haben. Jedenfalls werdet ihr des Öfteren im Kreis laufen. Wenn ihr die verlorenen Wälder allerdings zum ersten Mal betretet, ist die Sache ein wenig einfacher, da ihr der Musik folgen könnt. Falls ihr immer noch Schwierigkeiten habt, könnt ihr einfach den folgenden Weg gehen: rechts, links, rechts, links, geradeaus, links und dann rechts. Ihr werdet diesen Weg lernen müssen, da es später keine Musik als Orientierungshilfe gibt. Wenn ihr angekommen seid, müsst ihr den Wolf zerstören, um das Tor zu öffnen. Deku-Nüsse erweisen sich hier als nützlich, da der Wolf andauernd eure Attacken blockt. Nachdem der Wolf besiegt und das Tor offen ist, geht durch das Labyrinth und benutzt euren Schild, um die Nüsse spuckenden Gegner auf gewohnte Art auszuschalten. Das Labyrinth ist ansonsten nicht allzu schwierig, und irgendwann kommt ihr zu einem offenen Gebiet. Die grauen Stufen am Ende bringen euch zu Salia, die euch das nach ihr benannte Lied beibringt.
Auf dem Weg zurück die Treppe hinunter werdet ihr eine Leiter sehen, die euch zu einer Feenquelle bringt. Hier könnt ihr eure Energie aufladen und, falls ihr eine leere Flasche zur Hand habt, einige Feen zur späteren Verwendung einfangen. Diese Quellen sind über die gesamte Spielwelt verteilt und es ist eine gute Idee, eine Fee in einer Flasche dabeizuhaben.

VERLORENE WÄLDER

Nun ist es an der Zeit, die verlorenen Wälder selbst zu untersuchen. Dieser Ort kann recht verwirrend sein, daher ist es am besten, zuerst in den Kokiri-Wald zurückzukehren und die Wälder erneut zu betreten. Dadurch gewinnt ihr eure Orientierung wieder. Wenn ihr dem rechten Pfad folgt, werdet ihr in einiger Entfernung einen silbernen Gong sehen. Wenn ihr ihn dreimal hintereinander mit eurer Schleuder trefft, bekommt ihr eine Deku-Kern-Munitionstasche. Links von euch könnt ihr eine Leiter bemerken. Wenn ihr sie hinabsteigt und dann auf die Holzplattform steigt, tauchen zwei Horror Kids auf. Sie werden euch zu einem kleinen Musikspiel auffordern, wo ihr ihre Melodien nachspielen müsst. Nachdem ihr dreimal erfolgreich wart, erhaltet ihr ein Herzstück als Belohnung. Dies ist grundsätzlich recht einfach, aber die Melodien werden mit der Zeit länger, sodass es sich lohnen könnte, sie aufzuschreiben, während die Horror Kids sie spielen. Wenn ihr den linken Pfad nehmt, werdet ihr in einen Raum mit zwei Holzplattformen kommen. Wenn ihr euch auf die niedrige Plattform vor das Horror Kid stellt und Salias Lied spielt, wird es euch ein Herzstück geben. Wenn ihr den Tunnel direkt hinter euch nehmt und den spuckenden Gegner dort besiegt, wird er euch die Fähigkeit anbieten, mehr Deku-Stöcke zu tragen. Allerdings kostet euch die Sache 40 Rubine und ist im Endeffekt nicht gerade lebenswichtig. In diesem Raum findet sich ebenfalls ein Bohnen-Pflanzpunkt, der euch als erwachsener Link den Zugang zu einem weiteren Abschnitt ermöglicht. Vergesst also seine Position nicht! Es gibt außerdem noch zwei Steinblöcke in den verlorenen Wäldern, die ihr, sobald ihr Bomben habt, in die Luft sprengen könnt. So öffnet ihr den Weg zu einigen geheimen Bereichen. Es gibt einen neben der Abkürzung nach Goronia und einer in der Nähe von Eingang vom Kokiri-Wald her, also merkt euch ihre Positionen für später. Ihr könnt die Areale jetzt noch nicht passieren.

KAKARIKO

Der Abstecher in dieses beschauliche Dörfchen ermöglicht euch eine kurze Verschnaufpause, bevor ihr euch auf den Weg den Todesberg hinauf macht. Zeigt dazu der Wache am Tor Zeldas Brief, damit sie euch passieren lässt. Der Todesberg-Pass bringt euch zu Dodongos Höhle. Zuerst ist der Eingang allerdings durch einen riesigen Felsbrocken blockiert, sodass ihr vorher die Heimat des Goronenvolkes, Goronia, ein Stück weiter oben besuchen müsst.



GORONIA

Hier müsst ihr zuerst mit dem König reden. Begebt euch zum untersten Stockwerk und spielt Zeldas Wiegenlied auf der Fußmatte. Die Tür wird sich öffnen und ihr könnt die königliche Kammer betreten. Wenn ihr mit dem Herrscher redet, wird er anfangs nicht sonderlich beeindruckt von eurem Auftreten sein, aber das lässt sich schnell ändern. Spielt ihm Salias Lied vor, um ihn aufzuheitern, und er wird euch nach seinem kleinen Tanz das Goronen-Armband geben. Damit könnt ihr Bomben aufheben und damit den Felsbrocken vor Dodongos Höhle zerstören. Bevor ihr euch auf den Weg macht, solltet ihr die Fackeln im Raum des Königs mit einem Deku-Stock entzünden. So dreht sich die riesige Vase. Geht hinauf in den zweiten Stock, pflückt euch eine Bombe und werft sie in die Vase. Ein direkter Treffer wird mit einem Herzteil belohnt. Sobald ihr vier davon gesammelt habt, erweitert sich eure Energieanzeige um ein weiteres Herz. Lauft jetzt nach draußen, um den Eingang zu Dodongos Höhle freizulegen.

DODONGOS HÖHLE

Bevor ihr die Höhle betreten könnt, müsst ihr in den kleinen Bereich über dem Felsbrocken gelangen. Hebt dort die Bombe auf und werft sie über den Zaun. Schon kommt ihr in Dodongos Höhle.

1. Schnappt euch zuerst eine Bombe und sprengt die braune Wand.

2. Begebt euch zur linken Seite des Hauptraums und passt auf die Laserwachen auf. Ihr könnt sie mit einer Bombe ausschalten, aber solange ihr in Bewegung bleibt, können sie euch nichts anhaben. Sprengt die braune Wand, um an die Karte zu gelangen und geht dann auf die rechte Seite.

3. Zerstört die Wache und sprengt die braune Wand hinter ihr. Folgt dem Durchgang und achtet dabei auf die grünen Echsen.

4. Schiebt eine der Statuen auf den Schalter, damit die Tür dauerhaft geöffnet wird, und geht hindurch. Im nächsten Raum warten Fledermäuse auf eine Abreibung.

5. Betretet den folgenden Raum und ihr werden von zwei Echsen angegriffen. Nachdem ihr beide besiegt habt, öffnet sich die Tür.

6. Rennt durch in den nächsten Raum und entzündet schnell die drei Fackeln, um die nächste Tür zu öffnen. Die großen Drachen sind langsam und ihr könnt ihnen leicht ausweichen.

7. Stellt euch auf den Schalter im folgenden Korridor. Ihr werdet bemerken, dass ihr euch dem großen Startraum nähert und die Tür auf der rechten Seite nun offen ist.

8. Begebt euch zur gegenüberliegenden Seite und geht durch die offene Tür auf der rechten Seite.

9. Dieser Raum ist voller Bomben, ihr müsst zuerst die braune Wand sprengen, um den Kompass zu bekommen. Seid vorsichtig bei der Statue vor der Kiste, da sie plötzlich zum Leben erwacht. Haltet ihn einfach fest, indem ihr die beiden anderen Statuen bewegt und bewerft ihn dann mit Bomben.

10. Geht zurück in den Bombenraum und hebt die einzelne Bombe an der Tür auf. Legt sie in die Lücke in der Bombenreihe um die große Uhr herum. Bumm! Schon habt ihr eine neue Treppe freigelegt.

11. Zerstört die Spinnen auf den Kletterpflanzen und geht durch die Tür dahinter. Zerstört in diesem Raum die Fledermäuse und passt auf, dass ihr nur die eine Statue berührt, die die Leiter auf der rechten Seite der Säule blockiert. Bewegt sie, klettert die Leiter hinauf und legt den Schalter um.

12. Geht hinüber zur Hängebrücke und lasst euch hinab in den nächsten Raum. Bewegt euch vorsichtig und achtet dabei auf die sich drehenden Stachelscheiben, die am Boden entlangfahren. Geht zu dem grauen Block mit der Leiter darüber und springt auf die niedrige Plattform dahinter. Schnappt euch die Bombe und werft sie so, dass die braune Wand zerstört wird, die den Durchgang blockiert.

13. Schießt mit der Schleuder aufs Auge, um das Feuer im nächsten Raum auszuschalten, und springt weiter.

14. Folgt dem Korridor. Ihr gelangt in einen Raum mit zwei weiteren schwertschwingenden Echsen. Schaltet sie aus und die nächste Tür öffnet sich.

15. Schießt auf die Augen im nächsten Raum, um das Feuer auszuschalten. Das zweite Auge ist links, wenn ihr auf der zweiten Säule steht.

16. Geht weiter voran, vergesst unterwegs aber nicht die Bombentasche. Irgendwann kommt ihr zu einem Schalter, der eine der Plattformen im Anfangsraum hebt.

17. Lasst euch durch das zweite Loch in der Hängebrücke fallen und ihr landet auf der blauen Boss-Statue. Werft eine Bombe in jedes seiner Augen, um seinen Mund zu öffnen.

18. Arbeitet euch die Seitentunnels entlang und drückt den Block in die Mitte des zentralen Raums, um die Boss-Tür zu öffnen. Dort müsst ihr ein Loch in den Boden bomben, um gegen den Herrscher Dodongo anzutreten.

KÖNIG DODONGO

Sucht euch eine Ecke mit einer Bombe darin aus und wartet, bis Dodongo sich euch nähert. Sobald er den halben Weg hinter sich hat, schnappt euch die Bombe, lauft auf ihn zu und werft sie ihm in den Rachen. Schlagt ihn dann mit eurem Schwert. Er wird sich nun zu einer Kugel zusammenrollen und euch so angreifen. Rennt also zurück in eure Ecke und benutzt den hylianischen Schild, um euch vor ihm zu schützen. Wiederholt dies, bis er besiegt ist. Bevor ihr Goronia verlasst, solltet ihr zum Gipfel des Todesbergs aufbrechen. Benutzt dabei euren Hylia-Schild, um euch vor den herabfallenden Felsbrocken zu schützen. Sprengt den Felsen links neben dem Eingang zum Todeskrater und stattet der Großen Fee einen Besuch ab. Spielt für sie Zeldas Wiegenlied, und sie wird euch die Schwert-Drehattacke geben. Weiter geht's zum Fluss der Zoras!

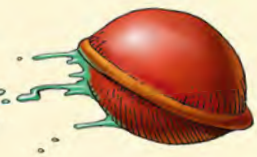
ZORAS REICH

Der Bohnenverkäufer ist gleich hinter den Felsen, die ihr sprengen müsst. Er verkauft euch die Bohnen, die ihr in die Erdlöcher pflanzen könnt. Probiert es gleich an dem Loch neben ihm aus! Flattert dann mit dem Huhn in der Hand über das Wasser, lauft zum Wasserfall hoch und spielt dort Zeldas Wiegenlied, um Zugang zu Zoras Reich zu erlangen. Jetzt müsst ihr einen Fisch aufsammeln. Ihr könnt einen im Laden kaufen oder in dem Wasser rechts neben dem Laden selbst einen fangen, falls ihr eine Flasche parat habt. Absolviert das Tauchspiel, um an die Silberschuppe zu gelangen. Springt dann die Klippe hinab und gelangt so zum Hylia-See. Redet mit dem Zora und schaut euch unter Wasser nach einer Flasche um. Taucht hinab und sammelt sie auf. Kehrt dann in Zoras Reich zurück und zeigt dem König den Brief in der Flasche. Er wird nun aus dem Weg gehen und den Durchgang zu Zoras Quelle freigeben. Dort ist am gegenüberliegenden Ende des Wassers ein Flecken Land. Zerstört den Felsen, um eine Große Fee freizulegen, sie bringt euch Farores Wind bei. Geht zurück und bietet den Fisch Jabu-Jabu an. Er wird sein Maul öffnen und ihr könnt hineingehen. Willkommen im nächsten Tempel!

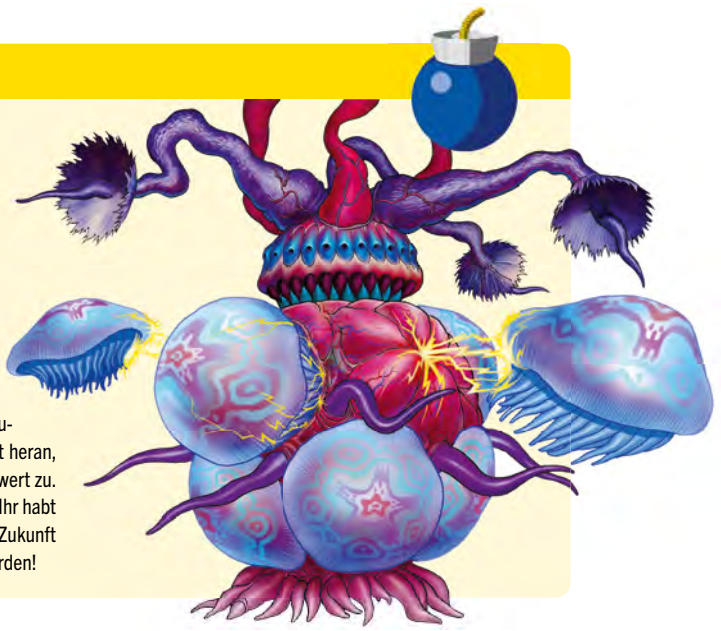
JABU-JABUS BAUCH

1. Schießt auf das weiße Stück Fleisch, das von der Decke hängt, um die Tür am Ende zu öffnen.
2. Lauft durch den nächsten Raum und ignoriert den Schalter auf der linken Seite.
3. Im nächsten Raum findet ihr Prinzessin Ruto. Sie fällt in ein Loch hinab, folgt ihr. Redet zweimal mit ihr, sie wird euch bitten, sie zu tragen. Schnappt sie euch und geht durch die Tür direkt hinter euch.
4. Werft Ruto in dem Raum mit dem Wasser zuerst auf den Vorsprung auf der anderen Seite, bevor ihr den Schalter betätigt. Wenn ihr sie jemals irgendwie verlieren solltet, könnt ihr sie wieder in dem Raum finden, in den ihr beide gefallen seid.
5. Weiter geht's vorwärts durch die Tunnel. Irgendwann kommt ihr zu einer beweglichen Plattform, die euch wieder in den ersten Stock bringt.
6. Geht durch den Raum, aus dem ihr gefallen seid, und ihr kommt zu einer Stelle, an der sich die Route in drei Wege aufteilt. Geht nach rechts und benutzt das kombinierte Gewicht von Ruto und Link, um den Schalter zu drücken. Geht hinein und besiegt die fliegenden Gegner, um den Bumerang zu bekommen.
7. Verlasst nun den Raum und geht direkt geradeaus, bis ihr einen zweiten Schalter erreicht. Drückt ihn und lasst Ruto dort drauf. Geht hinein und zerstört die Tentakel. Nach einigen Treffern gehört die Karte euch.
8. Geht nach dem Verlassen des Tentakelraums gleich nach links und zerstört alle Blasen darin, um den Kompass zu kriegen.
9. Geht in den Raum auf der rechten Seite des ersten Schalterraums und zerstört dort die Tentakel.
10. Begebt euch zum Raum mit den Löchern im Boden (wo ihr Ruto zuerst getroffen habt). Lasst euch in das der Wand nächste Loch ganz rechts fallen. Geht den Weg hinter euch entlang, und ihr gelangt in einen Raum mit einem Zwischenboss. Darin besiegt ihr einen Riesenkraken. Sobald ihr einen Treffer mit eurem Bumerang erzielen könnt, wird der Boss gelähmt sein. Wartet, bis er anfängt sich zu drehen, und feuert eure Waffe nochmal direkt bevor er aufhört. Dadurch sollte er nochmal gelähmt werden, hoffentlich mit dem Rücken zu euch gewandt, denn dies ist sein einziger verwundbarer Punkt. Schlagt nun mit dem Schwert zu. Wiederholt den Vorgang einige Male, um ihn zu besiegen. Jetzt müsst ihr auf die Plattform in den nächsten Stock steigen, die wabbligen Plattformen überqueren (indem ihr sie mit eurem Bumerang trefft). Nehmt die nächste Aufzugs-Plattform nach unten und ihr findet euch wieder in dem Raum mit den Kisten. Nehmt eine der Kisten und stellt sie auf den Schalter. Dies führt euch in einen Raum voller Quallen, die ihr alle ausschalten müsst, bevor ihr die Mauer erklettert. Schlagt von dort gegen das weiße Stück Fleisch, das von der Decke hängt, und die Tür zum Hauptboss öffnet sich.

BARINADE



Lähmt den Hauptteil des Körpers mit eurem Bumerang und schaltet dann so viele Elektro-Quallen wie möglich aus. Der Boss wird dann einen langen elektrischen Strahl abfeuern, also lauft um ihn herum und versucht beim dauernden Feuern einen Treffer mit eurer Waffe zu landen. Lauft heran, sobald er gelähmt ist, und schlagt mit eurem Schwert zu. Wiederholt dies einige Male, um ihn zu besiegen. Ihr habt nun die Möglichkeit, in der Zitadelle der Zeit in die Zukunft zu reisen. Auf geht's, es ist Zeit, erwachsen zu werden!



LINKS ABENTEUER ALS ERWACHSENER

LON-LON-FARM

Verlasst das Schloss-Areal. Ihr müsst das Pferd nicht jetzt sofort holen, allerdings erweist sich Epona als nützlich, da ihr sonst einige längere Fußmärsche vor euch habt. Ihr werdet dazu allerdings mindestens 70 Rubine brauchen, also versorgt euch vorher ausreichend damit. Beim Betreten der Farm wird euch auffallen, dass sie nicht mehr von denselben Leuten wie früher betrieben wird. Redet mit Ingo, der nun die Farm führt, und nehmt sein Angebot an, für zehn Rubine das Reiten zu erlernen. Schwingt euch jedoch nicht auf das nächstbeste Pferd, sondern spielt stattdessen Eponas Lied. Sie wird zu euch herüberkommen, also springt hinauf und redet nochmals mit Ingo. Er wird um 50 Rubine wetten wollen, dass er euch in einem Wettrennen besiegen kann. Nehmt die Wette an und schlagt ihn mit Leichtigkeit! Nach eurem Sieg bietet er euch eine weitere Wette an und diesmal ist euer Preis das Pferd. Solange ihr vor ihn gelangen könnt und euch auf der Innenbahn haltet, solltet ihr dabei keine Probleme haben. Tipp: Lasst eure Anzeige niemals unter zwei Karotten fallen! Selbst wenn ihr gewinnt, wird Ingo euch nicht gehen lassen wollen. Lauft einfach zur Mauer am hinteren Ende der Farm und springt darüber. Nachdem ihr dies alles erledigt habt, könnt ihr jederzeit zur Farm zurückkehren, um Malons Pferdesprung-Zeitrennen zu probieren. Wenn ihr den bisherigen Rekord von 50 Sekunden schlagen könnt, gewinnt ihr eine ganze Kuh! Malon bringt diese in diesem Fall freundlicherweise in euer Kokiri-Heimatdorf.

KAKARIKO

Ihr wurdet hierher geschickt, um eine wichtige Waffe zu finden. Ohne sie könnt ihr nicht einmal den nächsten Tempel betreten, also müsst ihr sie euch jetzt vom Kakariko-Friedhof besorgen. Während eurer siebenjährigen Abwesenheit ist der Totengräber Boris gestorben. Um an die besagte Waffe zu gelangen, müsst ihr unter die Erdoberfläche reisen und dort ein Rennen gegen seinen Geist laufen. Sucht den Grabstein links vom Eingang auf, vor dem drei Pflanzen wachsen. Zieht ihn zur Seite und springt durch das Loch in die Gruft darunter. Boris fordert euch dort zu einem Wettrennen heraus. Ihr müsst hinter ihm herlaufen und dabei seinen Flammen ausweichen. Ihr müsst nicht als erster ins Ziel kommen, allerdings müsst ihr es durch einige nur kurzfristig geöffnete Türen schaffen, die Boris öffnet. Am besten ist es, wenn ihr hier auf die Flammen achtet, da sie Boris' Weg anzeigen. Nachdem ihr das Ende erreicht habt, werdet ihr mit dem Fanghaken belohnt. Spielt auf dem Weg nach draußen die Hymne der Zeit, um einige blaue Blöcke aus dem Weg zu räumen.
Nach dem Verlassen von Boris' Grab findet ihr euch im zweiten Stock der Windmühle wieder. Zieht euch mit den Fanghaken zum Herzstück hinüber und redet dann mit dem Müller. Er erinnert sich an euren Besuch als Kind und bringt euch die Hymne des Sturms bei, wenn ihr ihm eure Okarina zeigt. Es wird euch helfen, an das Auge der Wahrheit am Boden des Brunnens zu gelangen, allerdings stehen davor erst einmal einige Besuche in den diversen Tempeln an.

VERLORENE WÄLDER

Geht zurück zum Friedhof, zieht das Grab direkt vor euch (wo ihr den Hylia-Schild gefunden habt) zurück und wert eine Bombe an die braune Wand. Dahinter verbirgt sich eine Feenquelle. Ihr könnt jetzt auch eure Skulltula-Symbole in Kakariko gegen einige Gegenstände tauschen. Ihr seid nun ausgerüstet und bereit, den nächsten Tempel zu betreten. Er befindet sich in den verlorenen Wäldern, also begebt euch zur heiligen Waldlichtung (geht dazu vom Eingang aus nach rechts, links, rechts, links, geradeaus, links und dann rechts). Ihr müsst Salias Lied spielen, um an Milo vorbeizukommen, aber das eigentliche Problem ist das Labyrinth im Wald. Es wird von riesigen Gegnern bewacht, die gewaltigen Schaden anrichten können, wenn sie euch in die Finger kriegen. Ihr müsst gegen sie sehr vorsichtig vorgehen. Haltet die Schultertaste gedrückt, damit ihr seitlich laufend um die Ecken schauen könnt. Benutzt den Fangarm, um die Wachen anzugreifen, sobald sie euch den Rücken zudrehen. Irgendwann kommt ihr zu einer längeren Treppe mit einem keulenschwingenden Wächter am Ende. Lauft im Zickzack an seinen Staubwolken vorbei und schlagt ihn einige Male in den Rücken. Beim Hinauflaufen der nächsten Treppe trefft ihr auf den mysteriösen Shiek aus der Zitadelle der Zeit. Er bringt euch dann das Menuett des Waldes bei, welches euch hierher teleportiert. Ihr müsst nun nur noch den Fanghaken am Baum benutzen und euch zum Eingang des Waldtempels hinaufziehen.

WALDTEMPEL

1. Vor dem Betreten des Tempels werdet ihr von zwei Wölfen angegriffen. Besiegt sie auf die übliche Art und geht die Kletterpflanze hinauf, um auf den Baum rechts hinaufzugelangen. Begebt euch in eine Position, von der aus ihr euch mit dem Fanghaken zur kleinen Kiste auf dem gegenüberliegenden Baum ziehen könnt, und schnappt euch dort den kleinen Schlüssel.
2. Ihr müsst hier die vier Geister, die den Lift nach unten zum Boss bewachen, finden und besiegen.
3. Schaltet die beiden Skelette in dem Raum direkt vor euch aus, um einen weiteren Schlüssel zu bekommen. Begebt euch dann zurück in den Hauptraum.
4. Spielt die Hymne der Zeit, um den blauen Block in der oberen linken Ecke des Hauptraums aus dem Weg zu schaffen, und geht durch die Tür.
5. Geht die Kletterpflanze in der rechten Ecke hinauf. Schaltet vorher die beiden Skulltulas mit euren Fanghaken aus. Weicht vorsichtig der dritten Skulltula aus und klettert hinauf zum Durchgang. Besiegt den brennenden Totenschädel dahinter, indem ihr das Feuer mit dem Schild abwehrt und dann mit dem Schwert zuschlagt. Nach diesem Sieg gehört die Karte euch.
6. Geht durch die nächste Tür und schießt mit dem Fanghaken gegen das Ziel, um euch zum Schalter zu ziehen. Betätigt ihn, damit sich der Brunnen leert.
7. Lasst euch hier ein Stück hinab und klettert die Leiter herunter auf den Grund des Brunnens.
8. Hier unten findet ihr einen weiteren Schlüssel.
9. In diesem Raum müsst ihr den blauen Block finden und ihn in der Richtung der Pfeile auf dem Boden schieben. Am Ende sollte er genau in eine Vertiefung im Boden passen. Klettert auf ihn hinauf und wiederholt das Ganze mit dem orangefarbenen Block. Ihr müsst zwischen den beiden Ebenen wechseln, um dahinter zu gelangen und ihn an die richtige Stelle zu bekommen.
10. Geht durch den verdrehten Raum und die Treppe hinunter, um den Raum am Ende zu betreten. Darin greift euch ein Skelett an, das ihr mit der üblichen Taktik besiegen könnt. Achtet dabei allerdings auf das Loch im Boden! Nach seiner Niederlage füllt sich das Loch und zwei weitere Skelette erscheinen. Besiegt sie und der Feen-Bogen gehört euch.
11. Geht zurück in den verdrehten Raum und feuert einen Pfeil auf das Auge über dem Eingang ab. Dadurch wird der Korridor begradigt und der Raum am Ende gedreht, sodass ihr den Boss-Schlüssel aus der Kiste nehmen könnt. Bringt den Raum wieder zurück in seine alte, verdrehte Form und geht zurück durch die Tür im Raum mit dem Boss-Schlüssel. Ihr steht nun an der Spitze einer Treppe, an der Wand befinden sich drei Bilder. Feuert vorsichtig je einen Pfeil auf sie ab – und zwar in derselben Reihenfolge, wie die Geister in ihnen erscheinen. Geht nicht zu nahe heran, sonst verschwinden sie. Nachdem ihr alle drei beschossen habt, taucht unten ein Geist auf, den ihr besiegen müsst. Nehmt ihn ins Visier und blockt seinen Drehangriff. Schlagt zu, sobald er stillhält. Nach vier oder fünf Treffern verschwindet der Geist und ihr könnt den kleinen Schlüssel aufheben.
12. Geht durch den nächsten Raum, wo ihr schon gegen die drei Skelette gekämpft habt, und wiederholt die Geister-Schuss-Taktik im folgenden Treppenhaus. Nach einem weiteren Sieg seid ihr im Besitz des Kompasses. Herzlichen Glückwunsch!
13. Geht zurück, um den Raum mit dem Boss-Schlüssel wieder zu begradigen, und lasst euch in das Loch im Boden fallen. Ihr landet in einem Abschnitt über dem Gartenbereich. Geht durch die Tür auf der rechten Seite und besiegt den Gegner darin, um einen kleinen Schlüssel zu bekommen. Geht nun zurück in den ersten verdrehten Raum und bringt ihn in seine verdrehte Form zurück.
14. Geht wieder zurück durch die Tür an der Spitze des zweiten Treppenhauses und dann durch den verdrehten Korridor rechts. Im Raum dahinter müsst ihr einen Pfeil durch die Flamme in der Mitte schießen, um das Eis über dem Augen-Schalter zu schmelzen.
15. Geht durch den jetzt verdrehten Raum und lasst euch in das Loch in der Ecke fallen. Ihr kommt in einen in Felder aufgeteilten Raum mit einer Decke, die sich hebt und senkt. Ihr müsst hier vorsichtig sein, da es nur wenige sichere Felder gibt, auf denen ihr stehen könnt. Lauft erst mal zum vierten braunen Feld an der rechten Wand des Raumes. Lasst euch dabei so viel Zeit, dass ihr die herabfallende Skulltula besiegen könnt. Lauft zum Schalter, sobald die Decke nach oben steigt. Betätigt ihn, um die Tür zu öffnen, und lauft zum weißen Feld mit dem Schatten (eine weitere Skulltula). Geht zur Kiste hinüber, um einige Pfeile zu finden, und lauft dann zur Tür.
16. Schießt einen Pfeil auf das Geisterbild ab und vervollständigt das simple Blockpuzzle, das auf den Boden fällt. Drückt dazu einfach den dunkelblauen Block irgendwo hin, da er nicht gebraucht wird, und positioniert den Rest so, dass sich das Bild eines Geistes ergibt. Besiegt den auftauchenden Geist auf die übliche Art und geht durch die Tür.
17. Geht durch den Korridor, ihr kommt dann wieder im Startraum an. Nähert euch dem Geist in der Mitte. Daraufhin umzingeln euch vier Geister, die anfangen, sich um euch herum zu drehen. Achtet auf den sich drehenden und feuert einen Pfeil auf ihn ab. Tut dies vier- oder fünfmal, um ihn zu besiegen. Daraufhin steigt der Aufzug aus der Mitte des Raums hinauf.
18. Nehmt den Aufzug nach unten, er bringt euch in einen rotierenden Raum. Schnappt euch eine der grauen Wände und drückt den Raum gegen den Uhrzeigersinn. Während ihr den Raum dreht, tauchen diverse Kammern und Durchgänge auf. Findet den Schalter und betätigt ihn sogleich. Drückt die Wand nochmals in die gleiche Richtung, um einen weiteren Schalter zu finden. Die dritte Drehung legt einige Pfeile und eine Skulltula frei. Die vierte Drehung öffnet die Tür zum Boss. Wenn es euch an Pfeilen fehlt, solltet ihr euch nun noch welche besorgen. Auch lohnt es sich, einige Feen aus dem Waldlabyrinth zu holen, da der Aufzug von nun an im Hauptraum des Tempels bleiben wird.

PHANTOM-GANON

Zuerst greift Phantom-Ganon aus einem der Bilder an der Wand an. Der Trick hier ist der, dass es zwei Ganons gibt und nur einer von ihnen der echte ist. Stellt euch in die Mitte des Raums und spannt euren Bogen. Schaut herum und achtet auf Ganon in einem der Bilder. Wenn er auftaucht, ist es unmöglich zu sagen, ob es sich um den richtigen handelt oder nicht. Wenn ein lila Leuchten um ihn herum zu sehen ist, während er auf euch zu galoppiert, handelt es sich um den echten. Nehmt ihn also mit dem Bogen ins Visier und feuert einen Pfeil ab, sobald er aus dem Bild herausspringt. Wenn er umkehrt, solltet ihr den Bogen loslassen und an den äußeren Rand des Raumes zwischen den beiden Boden-Symbolen laufen, um seinem Angriff zu entgehen. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr euch vielleicht herumdrehen und einen Treffer am echten Ganon landen. Wiederholt dies alles viermal, bis Ganon in dem Raum auftaucht. Er wird herumschweben und Feuerbälle schießen, die ihr mit dem Schwert zurückschleudern müsst. Nehmt Ganon ins Visier und wartet auf den richtigen Moment für den Schlag gegen die Feuerbälle. Lauft nach vorne und schlagt ihn, sobald er zu Boden fällt. Ihr müsst diesen Vorgang lediglich viermal wiederholen, um den Kampf zu gewinnen.

GORONIA

Vor dem Besuch des nächsten Tempels solltet ihr zuerst Goronia einen Besuch abstatten. Benutzt hier eine gut platzierte Zeitbombe, um den kleinen rollenden Goronen zu stoppen. Redet mit ihm über den Drachen und dann über die Goronen und er gibt euch daraufhin die Goronenrüstung. Herzlichen Glückwunsch zu diesem exquisiten Kleidungsstück, das von exorbitanter Bedeutung ist!

Um anschließend in den nächsten Tempel zu gelangen, müsst ihr euch in den Thronraum begeben und dort die Statue bewegen, um dahinter einen Durchgang freizulegen. Wenn ihr hindurchgeht, findet ihr euch wieder im Todesberg-Krater. Schwingt euch mit dem Fanghaken über die Brücke. Shiek taucht auf und lehrt euch den Bolero des Feuers. Damit habt ihr ein weiteres Lied gelernt, das für das Weiterkommen unabdinglich ist. Lauft nach vorne und klettert die Leiter hinab in den Feuertempel.

FEUERTEMPEL

Zuerst müsst ihr die Goronen in einer bestimmten Reihenfolge befreien.

1. Schnappt euch die Feen im Krug und befreit den ersten Goronen, um den Schlüssel zu bekommen.

2. Öffnet die Tür im Anfangsraum und benutzt eine Bombe, um den zweiten Goronen zu befreien. Der dritte Gorone befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite. Spielt vor der Zelle des zweiten Goronen die Hymne der Zeit, um den blauen Block abzusenken. Klettert in den Raum darüber und schaltet die fliegenden Bodenplatten mit eurem Schwert und den Ausrüstungs-Fresser mit eurem Bogen aus. Hier findet ihr übrigens auch eine Skulltula.

3. Klettert über den Zaun und drückt den Block auf der rechten Seite in den Feuerstrom. Ihr werdet so auf die nächsthöhere Ebene gebracht.

4. Ignoriert den Goronen im nächsten Raum, ihr werdet später zu ihm zurückkommen. Drückt den Block vom Vorsprung herunter, sodass ihr an die Kletterpflanze gelangen könnt, und klettert auf die nächsthöhere Ebene. Schaut über den Rand hinaus und benutzt euren Fanghaken, um den Kristallschalter zu betätigen. Dreht euch schnell herum und klettert die Wand hinauf, während das Feuer ausgeschaltet ist.

5. Der nächste Raum, den ihr betretet, ist grundsätzlich ein riesiges Labyrinth aus engen Gängen. Achtet auf die Felsbrocken und befreit den vierten Goronen, der beim Betreten des Raums links von euch ist. Der fünfte Gorone findet sich, zusammen mit einem kleinen Schlüssel, auf der gegenüberliegenden Seite.

6. Geht an der rechten Seite des Raumes entlang und durch die geschlossene Tür. Feuert einen Pfeil auf das Auge ab und geht durch die jetzt geöffnete Tür. Dahinter findet ihr die Karte. Verlasst den Raum und geht durch die rechte Tür. Achtet auf die Flammen, die euch verfolgen, und geht durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes.

7. Von hier aus seht ihr den Irrgarten-Abschnitt von oben. Springt auf den gegenüberliegenden Vorsprung, schaltet die Feuerschnecke aus und werft eine Bombe in die Spalte im Boden. Klettert nun hinab zum sechsten Goronen und einem kleinen Schlüssel. Klettert wieder hinauf und springt zum Schalter hinüber. Dieser öffnet den Käfig über der Stelle, wo ihr den vierten Goronen gefunden habt. Geht wieder zurück durch den Raum mit den euch verfolgenden Flammen und dann hinauf zur verschlossenen Tür in der Mitte der rechten Seite des Raums.

8. Ihr kommt in einen Raum voller Fallen. Weicht den Felsbrocken und den Flammenwänden aus, um den Kompass auf der rechten Seite zu bekommen.

9. Geht durch den Zellenabschnitt auf der linken Seite des Zentral-Abschnitts. Geht hindurch, so erreicht ihr den Schalter auf der anderen Seite. Dadurch senkt sich die Flammenbarriere, sodass ihr den zum Bereich mit dem Steinboden auf der rechten Seite gelangt.

10. Hinter der Tür wartet ein flammenbeherrschender Boss, der recht einfach zu besiegen ist. Wartet, bis er seine Flammen loslässt, und holt dann eine Bombe heraus. Werft die Bombe und trefft ihn, während er herumschwebt. Er wird dann seine Flammen verlieren und auf dem Boden herumrennen. Nehmt ihn ins Visier und schlagt ihn mit dem Schwert. Wenn euch die Bomben ausgehen sollten, tut's der Fanghaken ebenso. Nach eurem Sieg solltet ihr die mittlere Plattform als Aufzug in den fünften Stock benutzen.

11. Benutzt euren Fanghaken, um die Flammen herunterzuholen, sodass ihr die Wand hinaufklettern könnt. Irgendwann kommt ihr in einen Raum mit einer riesigen Spalte in der Mitte. Legt den Schalter um und lauft vorsichtig die dünne Wand hinauf, um euch den Stahlhammer zu schnappen. Es ist schwierig, aber es ist absolut notwendig.

12. Lasst euch nach links fallen und benutzt den Hammer am Block im Boden. Lasst euch in das Loch fallen und benutzt den Hammer, um die Statue zu zerstören, die den Eingang blockiert. Benutzt den Hammer am Block im nächsten Raum, um einige Treppen abzusenken, und benutzt eine Kiste, um den Schalter am Ende gedrückt zu halten.

13. Zerstört den Block im nächsten Raum und lasst euch in das Loch fallen. Benutzt den Block, um in die Zelle des nächsten Goronen hinauf zu gelangen, und betätigt den Schalter, um den siebten Goronen zu befreien. Springt herüber, um die Hymne der Zeit zu spielen und den blauen Block zu entfernen. Geht durch die nun freigelegte Tür und springt herüber. Zerstört den Block und abwärts geht's.

14. Geht zurück und zerstört die Statue im tieferen Stockwerk des Tempeleingangs. Folgt dem Weg, um einen Flammenboss zu bekämpfen, um die Tür zum achten Goronen und dem Master-Schlüssel zu öffnen. Begebt euch nun in den Boss-Raum.

VOLVAGIA

Dieser Boss greift auf zwei Arten an: Zuerst steckt er seinen Kopf aus einem der Lava-Tümpel heraus. Ihr solltet dann einfach an ihn heranlaufen und ihm einen Schlag mit dem Hammer verpassen. Er fällt daraufhin zu Boden, also verpasst ihm noch einen Schlag mit dem Schwert. Der zweite Angriff kann entweder ein Hagel von riesigen Felsbrocken oder ein Feuerangriff sein. Der Trick ist folgender: Lauft nach dem ersten Angriff des Drachens an den Rand des Raums und lasst euch so herabfallen, dass ihr an der Kante hängt. An dieser Stelle nehmt ihr keinerlei Schaden. Wartet, bis der Drache wieder erscheint und seine Felsbrocken oder sein Feuer auf euch loslässt, bevor er wieder in ein anderes Loch verschwindet. Zieht euch nun hinauf, wartet, bis er wieder seinen Kopf aus der Lava steckt, und haut ihm den Hammer über den Kopf. Wiederholt den Vorgang, bis er besiegt ist, und das Feueramulett gehört euch.

EISHÖHLE

Das nächste Amulett, das ihr finden müsst, ist das Wasseramulett. Begebt euch also zum Wassertempel in Zoras Reich. Beim Eintreten merkt ihr bereits, dass das Wasser zu Eis geworden ist. Lauft zum Thronraum und geht durch die Tür hinter dem festgefrorenen König, um Zoras Quelle zu betreten. Springt vorsichtig über die Eisplattformen und betretet die Eishöhle. Wenn ihr keine Flaschen habt, müsst ihr zurückgehen und euch eine besorgen. Folgt dem Weg und zerstört die vier Eisatmer im ersten Raum, um die nächste Tür zu öffnen. Das rote Eis hier könnt ihr nur mit blauem Feuer schmelzen. Darin müsst ihr die fünf Silber-Rubine aufsammeln, während ihr einer riesigen Eisklinge ausweicht. Habt ihr es geschafft, öffnet sich eine weitere Tür. Klettert die Stufen in der Ecke hinauf und geht durch die Tür. Weicht der ersten Klinge im nächsten Raum aus und zerstört den Eisatmer, bevor ihr an der nächsten Eisklinge vorbeilauft. Stellt euch in den Gang und schaltet die drei Eis-Fledermäuse aus, bevor ihr den nächsten Gang betretet. Springt dann zum ersten Vorsprung hinauf und schaltet vorsichtig den Eisatmer aus. Springt hinüber zur nächsten Plattform und füllt eure Flaschen mit blauem Feuer. Benutzt es, um das rote Eis zu schmelzen, und schnappt euch die Karte. Geht zurück und deckt euch mit blauem Feuer ein, um das Eis auf der linken Seite des Eisklingen-Raums zu schmelzen. Geht hindurch und sammelt den Kompass und noch etwas blaues Feuer auf. Schmelzt die andere rote Eiswand im Klingenraum und sammelt die Silber-Rubine im nächsten Raum auf, um die Tür zu öffnen. Ihr müsst lediglich den Block drücken, um das Feuer, den Rubin im roten Eis und den Ausgang zu erreichen. Wenn ihr mit den Block irgendwo stecken bleibt, müsst ihr ihn nur in ein Loch schieben, um wieder von vorne anzufangen. Durch den Gang erreicht ihr einen Raum, in dem ein weißer Wolf auf eine Abreibung wartet. Besiegt ihn auf die übliche Art, um an die Eisenstiefel heranzukommen. Shiek taucht daraufhin auf und bringt euch die Serenade des Wassers bei. Bevor ihr die Eishöhle durch eine Abkürzung hinter der Kiste verlasst, solltet ihr unbedingt etwas blaues Feuer übrig haben, um den König aufzutauen. Er wird euch mit der Zora-Rüstung belohnen. Spielt nun die Serenade des Wassers, um zum Hylia-See teleportiert zu werden, und benutzt eure neuen Gegenstände, um den Kristall über dem Eingang zum Wassertempel zu treffen.

GOLDENE SKULLTULAS

Goldene Skulltulas sind überall zu finden und es gibt insgesamt 100 von ihnen. Für manche von ihnen müsst ihr in frühere Abschnitte zurückkehren, da ihr sie nur mithilfe späterer Waffen (wie etwa des Bumerangs) bekommen könnt. Jeweils 10 Symbole befreien ein Kind von einem Fluch und ihr könnt sie im Skulltula-Haus im Dorf Kakariko besuchen.

10 Skulltulas: Große Geldbörse (ihr könnt damit 200 Rubine tragen)
20 Skulltulas: Stein des Wissens
30 Skulltulas: Riesige Geldbörse (ihr könnt damit 500 Rubine tragen)
40 Skulltulas: Krabbelminen
50 Skulltulas: Herzstück
100 Skulltulas: Riesiger Rubin

VOGELSCHEUCHEN

Wenn ihr als junger Link mit den beiden Vogelscheuchen am Hylia-See redet, werdet ihr herausfinden, dass eine von ihnen den Wunsch zu reisen hat, während die andere sehr musikalisch ist. Sprecht mit beiden von ihnen und spielt dann etwas auf eurer Okarina. Dies ist der Augenblick, in dem ihr kreativ sein könnt, da ihr ein eigenes Lied aus acht Noten komponieren müsst. Wenn die Vogelscheuche anfängt zu tanzen, solltet ihr euch die gespielte Melodie aufschreiben. Wenn ihr ihn als erwachsener Link nochmals besucht und ihr dasselbe Lied noch einmal vorspielt, kreiert ihr das Vogelscheuchen-Lied. Wenn ihr das Lied danach an bestimmten Orten spielt, wird die Vogelscheuche auftauchen. Ihr könnt mit dem Kletterhaken auf sie feuern und so Zugang zu neuen Gebieten erhalten.

ANGELN AM HYLIA-SEE

Das Angelspiel ist anfangs nur für den jungen Link zugänglich, da ihr zu der kleinen Insel in der Nähe der Vogelscheuchen schwimmen müsst. Es lohnt sich, auch als Erwachsener zum Hylia-See zurückzukehren, um das Minispiel zu absolvieren. Für 20 Rubine könnt ihr eure Angelrute in einen kleinen Teich auswerfen und versuchen, einen möglichst großen Fisch zu erwischen. Der Besitzer wird euch beibringen, wie es funktioniert. Wenn ihr einen Zehnpfünder fangen könnt, wird er euch mit einem Herzstück belohnen. Wenn ihr Links Haus durchsucht habt, könnte euch die Schrift auf der Wand aufgefallen sein, auf der der bisher größte Fisch erwähnt wurde. Jetzt wisst ihr, warum. Wenn ihr es schafft, einen 20-Pfund-Fisch zu angeln, bekommt ihr zur Belohnung die Goldene Schuppe.

WASSERTEMPEL

1. Benutzt die Eisenstiefel, um in den ersten Stock hinabzugelangen, wo ihr Prinzessin Ruto trefft. Nach dem Gespräch folgt ihr Ruto nach oben.
2. Spielt Zeldas Wiegenlied vor dem Triforce-Symbol, um das Wasser auf die niedrigste Stufe absinken zu lassen. Geht durch die Tür und zerstört die vier Stachelsteine, während sie ihre Stacheln einfahren, um an die Karte zu gelangen.
3. Lasst euch in den ersten Stock fallen und feuert einen Pfeil durch die Flamme, um beide Feuer anzuzünden. Zerstört die Muscheln darin mit dem Bogen. Ein kleiner Schlüssel ist eure Belohnung für den Sieg.
4. Verlasst diesen Raum und begebt euch in den zentralen Bereich. Drückt den roten Block so weit wie möglich. Benutzt die Eisenstiefel, um durch den Gang zu kommen, und klettert dann in den nächsten Raum. Benutzt die Wassersäulen als Trittsteine, um auf die andere Seite des Raumes zu gelangen.
5. Begebt euch auf die Unterwasser-Plattform zur Rechten. Schießt auf den Kristallschalter im Mund der Schlange, dann auf das Ziel in der Türöffnung und zuletzt auf das Ziel an der hinteren Wand. Entfernt eure Eisenstiefel, um nach oben zu gelangen, bevor euch die Stachelsteine berühren. Hier oben findet ihr einen kleinen Schlüssel. Verlasst nun diesen Ort.
6. Werft eine Bombe auf den Boden und geht durch den Unterwasser-Gang. Drückt den Schalter und feuert den Fanghaken auf das Ziel ab. Verpasst dem Tor am Ende einen extrastarken Schlag, um eine Gold-Skulltula zu bekommen.
7. Öffnet die Tür im Hauptbereich und zieht euch mit dem Fanghaken zur Plattform darin hinauf. Spielt Zeldas Wiegenlied vor dem Triforce-Symbol, um das Wasser auf einen mittleren Pegel steigen zu lassen.
8. Lasst euch in das Loch fallen, wo ihr die braune Kiste gefunden habt, und zerstört die Muscheln und Stachelsteine, um einen Schlüssel zu erhalten.
9. Stellt euch an die Wasserwand und feuert den Fanghaken auf den Kristall. Der Kompass gehört euch.
10. Lasst euch in Prinzessin Rutos Raum im ersten Stock hinabfallen und begebt euch dann nach oben. Sprengt die Wand mit einer Bombe und ein weiterer kleiner Schlüssel gehört euch.
11. Begebt euch zurück in den zentralen Bereich und zieht euch mit dem Fanghaken zur geschlossenen Tür hinüber. Benutzt den Wasserlift, um euch zu einem weiteren Triforce-Symbol zu bringen. Ihr könnt nun den Pegel auf den höchstmöglichen Stand bringen.
12. Zieht den Block so weit wie möglich zurück.
13. Lasst euch zur braunen Plattform hinabfallen und steigt auf die zur rechten Seite. Schwingt euch mit dem Fanghaken zu den beweglichen Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite und öffnet die Tür.
14. Im Raum mit den ganzen Drachenkopf-Statuen müsst ihr einige Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge ausführen. Folgt diesen Anweisungen vorsichtig:

1. Feuert den Fanghaken auf den Schalter ab.
2. Feuert den Fanghaken auf den Drachenkopf ab.
3. Nun wieder den Fanghaken auf den Schalter abfeuern.
4. Überquert das zweite Loch und klettert zur Statue hinüber.
5. Aktiviert den Schalter ein drittes Mal.
6. Steigt auf die letzte Plattform.
7. Aktiviert den Schalter.
8. Klettert auf den Statuenkopf.
9. Aktiviert erneut den Schalter und lauft zum Ausgang.

15. Nach dem Statuenraum betretet ihr einen nebligen Abschnitt. Lauft zum Haus im Hintergrund. Ihr könnt nicht hineingehen und sobald ihr euch umdreht, trefft ihr auf Schatten-Link. Nehmt ihn nicht (!) ins Visier, sondern versucht stattdessen, durch normales Schlagen einen Treffer zu landen. Die Belohnung ist der Enterhaken.
16. Spielt die Hymne der Zeit, um den blauen Block im Abschnitt hinter der Enterhaken-Kiste zu entfernen, und lasst euch hinabfallen.
17. Nach den Strudeln, an denen ihr einige Geduld brauchen werdet, solltet ihr vom sicheren Vorsprung aus mit dem Bogen auf das Auge schießen und euch mit dem Enterhaken zur Kiste mit dem kleinen Schlüssel und damit zum Durchgang ziehen.
18. Senkt den Wasserpegel mithilfe des ersten Triforce-Symbols, das ihr gefunden habt. Arbeitet euch in den zweiten Stock hinauf und feuert auf den Augenschalter. Feuert schnellt den Enterhaken auf das Ziel ab, bevor die Tür sich schließt. Drückt den Block, um den kleinen Schlüssel zu bekommen.
19. Schwingt euch mit dem Enterhaken über die Stacheln und öffnet die Tür. Schaltet die Gegner aus und zieht die Eisenstiefel an, um auf die andere Seite zu gelangen. Passt dabei auf Felsbrocken auf!
20. Schaltet die Wasservögel aus und sprengt die beiden Wände am Ende der beiden Vorsprünge. Zieht den Block über den Unterwasser-Schalter (rechts).
21. Springt im nächsten Raum über die Wassersäulen zur Tür. Benutzt die Eisenstiefel und geht nach rechts zum Felsbrocken-Abschnitt. Lasst euch nach oben steigen, um den Master-Schlüssel zu bekommen. Lauft nun zur Tür und hebt den Wasserpegel an, um dem Boss gegenüberzustehen.

MORPHO

Dieser Boss mag zwar sehr groß sein, aber er ist viel leichter zu besiegen als die letzten Endgegner. Ihr müsst lediglich auf den kleinen, hirnartigen Ball zielen, der im Wassertentakel herumspringt. Nehmt ihn ins Visier und feuert mit dem Enterhaken drauf. Zieht ihn so heran und schlagt dann mit dem Schwert zu. Kein Problem für euch! Ihr müsst nun die Feuerpfeile erlangen. Sie gibt's am Hylia-See.

HYLIA-SEE

Stellt euch am Hylia-See auf die dunkle Plattform und feuert einen Pfeil ab, wenn gerade die Sonne aufgeht. Dadurch kommt ihr an den Feuerpfeil. Nun ist es an der Zeit, das Schattenamulett zu holen, also begebt euch zur Zitadelle der Zeit, wo ihr die Kantate des Lichts lernt. Kehrt nun als junger Link zurück ins Dorf Kakariko und spielt dem Mann in der Windmühle die Hymne des Sturms vor.

BRUNNEN VON KAKARIKO

Geht durch die Wand, um den Hauptraum zu betreten. Hier geht es in erster Linie darum, das Auge der Wahrheit zu finden, und das ist gar nicht so einfach. Wenn ihr ein paar Krabbelbomben wollt, solltet ihr eine Bombe in die Mulde in der linken Ecke werfen. Findet das Triforce-Symbol auf dem Boden vor einer Wasserquelle. Spielt Zeldas Wiegenlied, um das Wasser zu stoppen, und lasst euch dann in die Nische im Boden fallen. Kriecht durch das kleine Loch, um den Boss-Raum zu betreten. Dieser Raum ist voll mit Armen, die aus dem Boden herausragen. Ihr müsst euch von einem erwischen lassen und so den Wächter des Auges der Wahrheit herauszulocken. Befreit euch aus der Hand, nehmt seinen Kopf ins Visier und schlagt zu. Er hält nicht allzu viel aus und eure Belohnung nach dem Sieg ist das Auge der Wahrheit. Teleportiert euch nun am besten zurück zur Zitadelle der Zeit und schnappt euch wieder das Master-Schwert. Falls ihr noch nicht alles gefunden habt, solltet ihr euch zum Todesberg-Krater teleportieren und der Großen Fee einen Besuch abstatten, damit sie eure Magie-Fähigkeiten etwas aufputscht. Bei eurer Rückkehr ins Dorf Kakariko lehrt euch Shiek die Nocturne des Schattens, die euch zum Eingang des Schattentempels teleportiert. Der nächste Streifzug steht bevor!

SCHATTENTEMPEL

Bevor ihr den Tempel betretet, müsst ihr Dins Feuerinferno benutzen, um alle Feuer anzuzünden und die Tür zu öffnen.

1. Sobald ihr den Tempel betretet, gelangt ihr scheinbar in eine Sackgasse. Dies ist allerdings nur eine unsichtbare Wand, also geht einfach hindurch.
2. Benutzt das Auge der Wahrheit, um den einzigen wahren Totenschädel ausfindig zu machen, und richtet die Statue darauf aus.
3. Um euch im Labyrinth zurechtzufinden und die drei versteckten Durchgänge zu entdecken, müsst ihr das Auge der Wahrheit benutzen. Stellt sicher, dass ihr genügend Magie-Energie habt, da die Sache ansonsten ziemlich verwirrend werden kann.
4. Besiegt den Zombie genauso wie am Grund des Brunnens, um die Gleitstiefel zu erhalten. Ihr werdet diese auf dem weiteren Weg durch den Tempel noch brauchen.
5. Benutzt die Gleitstiefel, um zum nächsten Durchgang hinüberzugleiten. Ihr müsst dabei vorsichtig sein, da die Stiefel nicht lange gleiten können.
6. Sammelt die fünf Rubine ein, um einen kleinen Schlüssel zu erhalten. Dies ist einfacher gesagt als getan, da sich in dem Raum noch eine riesige, sich drehende Klinge befindet. Benutzt euren Schild, um euch unterwegs zu schützen.
7. Benutzt den Enterhaken und schlagt die Mumien zu Brei, um den Kompass zu erhalten.
8. Geht vorsichtig an den Guillotinen vorbei und besiegt das Skelett am Ende. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die versteckten Plattformen auf der linken Seite zu sehen, und springt rüber. Durch das Auge könnt ihr die riesigen, sich drehenden Klingen erkennen. Schießt die drei Fledermäuse ab, um eine Skulltula zu bekommen. Geht zurück zu der Plattform, wo ihr gegen das Skelett gekämpft habt, und begebt euch mittels der Gleitstiefel darauf. Dann genauso weiter auf das Stück Boden, wo ihr die fünf Rubine aufsammeln müsst, um die Tür zu öffnen – der letzte befindet sich unter dem Laserauge.
9. Findet den Block mit dem Auge der Wahrheit und schiebt ihn durch die Stacheln. Betätigt den Schalter und feuert den Fanghaken auf die Kiste auf dem gegenüberliegenden Vorsprung ab, um einen kleinen Schlüssel zu bekommen.
10. Begebt euch auf die Plattform mit der Guillotine rechts vom Laserauge und benutzt das Auge der Wahrheit, um die verschlossene Tür zu erreichen. Sammelt darin die fünf Rubine auf, indem ihr mit dem Auge der Wahrheit fünf Enterhaken-Ziele freilegt.
11. Zerstört die Fledermäuse, um die Tür zu öffnen, und werft eine Bombe in die Vase, um einen kleinen Schlüssel zu erhalten.
12. Benutzt die Eisenstiefel, um an den Strömen der Ventilatoren vorbeizukommen. Zieht dann die Gleitstiefel an und benutzt das Auge der Wahrheit, um zum versteckten Durchgang gegenüber vom ersten Ventilator zu schweben. Besiegt die Mumien und werft eine Bombe neben den gelben Felsen in der Ecke, um (mithilfe des Auges der Wahrheit) einen kleinen Schlüssel zu finden.
13. Benutzt den Block, um auf das Boot zu kommen, und spielt Zeldas Wiegenlied, um es anzutreiben. Besiegt die Skelette und springt ab, bevor das Boot sinkt. Feuert einen Pfeil auf die Bomben, um aus der großen Statue eine Brücke zu machen. Überquert sie aber noch nicht, sondern geht durch die rechte Tür.
14. Im nächsten Raum findet ihr euch zwischen zwei aufeinander zulaufenden Stachenwänden. Benutzt einfach Dins Feuerinferno, um sie verschwinden zu lassen, und der Master-Schlüssel gehört euch. Geht nun zurück zur Statuenbrücke und öffnet die Tür. Benutzt das Auge der Wahrheit und die Gleitstiefel, um letztlich zum Bossraum zu gelangen.

BONGO BONGO

Um diesen Boss zu besiegen, müsst ihr seine beiden Hände mit dem Bogen oder den Enterhaken ausschalten. Benutzt das Auge der Wahrheit, nehmt Bongos großes Auge ins Visier, wenn er herabstößt, und schlagt mit dem Schwert auf ihn ein, wenn er auf den Boden kracht. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr mit einem Mal gleich neun Treffer landen.

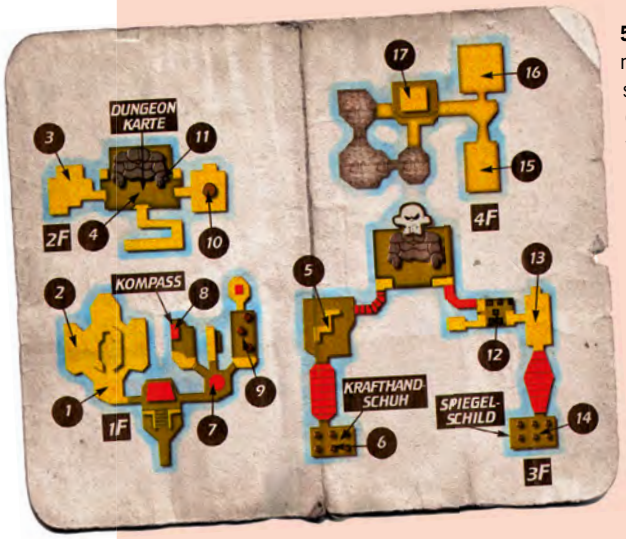
GERUDOTAL

Begebt euch zum Gerudotal und betretet die Festung.
Sofort werdet ihr ins Gefängnis gesperrt, also brecht mithilfe des Fanghakens aus und schleicht euch an den Wachen vorbei, um die Zimmerleute zu finden. Wenn ihr alle vier gefunden habt, erhaltet ihr den Gerudo-Pass. Damit könnt ihr frei durchs Dorf spazieren.

WÜSTE

Es gibt sonst nicht viel zu tun im Gerudotal, also redet mit der Frau oben am Tor, sodass sie es für euch öffnet. Zieht eure Gleitstiefel an und betretet die Wüste. Grundsätzlich müsst ihr den Flaggen folgen. Auf halbem Wege kommt ihr an einem kleinen Steingebäude vorbei und müsst das Auge der Wahrheit benutzen, um dem wegweisenden Nachtschwärmer zu folgen. Lasst ihn nicht aus den Augen! Irgendwann kommt ihr beim Wüstenkoloss an. Hier solltet ihr der großen Fee einen Besuch abstatten, um Nayrus Umarmung zu lernen. Ihr findet sie hinter einer Ecke am Berg, haltet Ausschau nach einer Spalte in der Wand und sprengt den Weg auf. Wenn ihr vor dem Tempeleingang die Inschrift in der Wand lest, erfahrt ihr: Ihr werdet als junger Link zurückkehren müssen! Auf dem Weg nach draußen trefft ihr Shiek, der euch das Requiem der Geister beibringt.

GEISTERTEMPEL



Wenn ihr den Tempel betretet, bittet euch eine Diebin, dass ihr silberne Krafthandschuhe für sie findet. Diesen Wunsch müsst ihr der Frau erfüllen.

1. Besiegt die Fledermäuse, um die Türen zu öffnen.

2. Benutzt euren Bumerang, um den Kristallschalter zu betätigen, und wendet im nächsten Raum Dins Feuerinferno an, um die Tür zu öffnen. Sammelt die fünf Rubine auf und entzündet dann die Feuer mit Dins Feuerinferno, um den kleinen Schlüssel zu bekommen.

3. Klettert durch das untere Loch und öffnet die Tür. Klettert dann zur nächsten Ebene hoch. Werft eine der Krabbelbomben an die Spalte an der Decke.

4. Benutzt Dins Feuerinferno an den beiden Fackeln, um die Karte zu erhalten. Schiebt dann die kleine Statue auf den Schalter, um ihn gedrückt zu halten.

5. Im nächsten Raum müsst ihr erst alle Rubine einsammeln, dann Feuer entzünden und anschließend den Sonnenblock ins Licht ziehen.

6. Besiegt den Eisenprinzen, indem ihr euch vorsichtig hinter ihn schleicht und dann von hinten angreift. Falls euch die Energie auszugehen droht, solltet ihr euch hinter eine der Steinsäulen stellen und ihn diese zerstören lassen, wodurch einige Herzen freigelegt werden. Geht nach eurem Sieg durch die Tür und schnappt euch die silbernen Krafthandschuhe. Benutzt nun eure Teleport-Lieder, um als erwachsener Link zurückzukehren, und drückt den großen Block am Eingang zur Seite.

7. Zerstört das Laserauge und schießt auf den Kristallschalter an der Decke.

8. Geht durch die Tür zur linken Seite und besiegt den Wolf darin mit der üblichen Taktik. Jetzt müsst ihr Zeldas Wiegenlied am Triforce-Symbol spielen, um den Kompass zu bekommen.

9. Sammelt die Rubine ein, um an einen Schlüssel zu gelangen – für den ersten braucht ihr die Gleitstiefel.

10. Reflektiert das Licht auf die Sonnen zurück, indem ihr die Spiegel dreht. In der ersten Kiste befindet sich ein Herz, in der zweiten eine Falle und die letzte lässt einen Gegner auf euch los.

11. Spielt Zeldas Wiegenlied auf der Hand der Statue und benutzt den Enterhaken an der Kiste, die in der anderen Hand auftaucht, um einen kleinen Schlüssel zu bekommen. Geht wieder zurück an die Spitze der Treppe, von der ihr springt, und zieht euch mit dem Enterhaken zu dem Schalter herüber. Geht dann hinauf zur Tür in das oberste Stockwerk.

12. Habt ihr Magie zur Verfügung, könnt ihr Dins Feuerinferno benutzen, um die Feinde auf einmal auszuschalten und die Tür zu öffnen. Ansonsten müsst ihr sie in den Feuerring locken, der auftaucht, sobald ihr den Schalter betätigt.

13. Lockt eine der Statuen auf den Schalter, sodass ihr durch die Tür gehen könnt. Am leichtesten geht das, indem ihr euch auf den Schalter stellt und eine Statue mit dem Enterhaken heranzieht. Rennt auf die Tür zu, während sie auf euch zukommt. Mit etwas Glück landet die Statue auf dem Schalter und öffnet euch so den Weg. Wenn ihr den Spiegelschild habt, müsst ihr hier das Licht auf die Sonne zurückreflektieren, um einen kleinen Schlüssel zu bekommen.

14. Besiegt einen weiteren Eisenprinzen, um den Spiegelschild zu erhalten.

15. Hier findet ihr zwei Laserwachen und eine bewegliche Kletterwand. Katapultiert euch mit dem Enterhaken direkt nach oben.

16. Sprengt die Tür links neben dem Feuer, um einen Augenschalter freizulegen. Trefft ihn mit einem Pfeil und es taucht eine Plattform auf, die ihr mit dem Enterhaken erreicht. Betätigt dann von oben den Schalter, um die Flammen abzusenken, und lasst euch hinabfallen, um den Master-Schlüssel zu erhalten.

17. Justiert den Spiegel so, dass das Licht auf den Hauptraum gerichtet ist. Ihr müsst hier eine Wand sprengen, damit dies möglich ist. Benutzt dann euren Schild, um das Licht auf das Sonnen-Emblem zu reflektieren. Richtet etwas Licht auf das Gesicht der Statue, sobald sich die Plattform senkt, und schwingt euch mit dem Enterhaken zum Zwischenboss. Es lohnt sich, dabei Nayrus Umarmung zu benutzen!

KILLA OHMAZ

Diese Hexen sind schwierig zu besiegen. Eine schießt mit Feuer und die andere mit Eis. Beim ersten Angriff müsst ihr die Feuerhexe ins Visier nehmen, während ihr euch mit dem Schild wehrt. Wenn ihr Angriff abprallt, solltet ihr versuchen, die andere aufs Korn zu nehmen und sie zu schlagen. Nach ungefähr vier Treffern verschmelzen sie zu einem Gegner und ihr müsst drei Angriffe einer Art absorbieren, bevor sie auf sie zurückgeschleudert werden. Ihr müsst drei Feuer- oder Eis-Angriffe hintereinander absorbieren, also weicht dem anderen Element einfach aus. Nach einem Treffer fällt die Hexe zu Boden, verpasst ihr dann einen Schwerthieb. Nach einigen Treffern gehört euch das Geisteramulett.

MARKTPLATZ

Nun, da der Hyrule-Marktplatz von Tod und Zerstörung geprägt ist, versucht ein merkwürdiger Mann, daraus Profit zu schlagen. Im kleinen Raum rechts, nachdem ihr den Marktplatz betreten habt (wo die Kamera das Spielgeschehen von weit oben zeigt), trefft ihr auf den Nachtschwärmer-Sammler. Nachtschwärmer sind die Geister, die durch das Land ziehen, und der Sammler ist bereit, eine Menge Geld für jeden davon zu zahlen. Ihr bekommt zehn Rubine für einen normalen Nachtschwärmer, wie z. B. die auf dem Friedhof von Kakariko, aber das große Geld verdient ihr euch erst für die großen Nachtschwärmer. Diese tauchen nur in der hylianischen Steppe auf. Falls ihr zehn von ihnen fangen könnt, gibt er euch eine Flasche.

GANONDORF

Es ist noch nicht vorbei. Ihr werdet die erste Hälfte des Kampfes hindurch ohne euer Schwert auskommen müssen, was aber nicht allzu schwierig ist. Falls ihr Biggorons Schwert habt, könnt ihr dies immer noch benutzen! Wie ihr es findet, lest ihr im Testartikel in dieser N-ZONE. Ganondorf ist ein riesiges Biest mit zwei enorm großen Schwertern. Er ist allerdings unglaublich langsam, also lauft einfach hinter ihn und verpasst ihm einen Schlag mit dem Stahlhammer. Wenn ihr ihn dabei anvisiert, ist euch der Treffer sicher. Nach ungefähr fünf oder sechs Treffern könnt ihr euer Schwert erreichen und es euch schnappen. Benutzt Lichtpfeile gegen seinen Kopf, um ihn zu lähmen, lauft dann hinter ihn und benutzt euer Schwert. Wenn euch die Magie-Energie ausgeht, ist dieser Kampf doppelt so schwer. Ihr werdet versuchen müssen, zwischen seinen Beinen hindurchzulaufen, wenn er euch angreift, und dann von hinten einen Angriff zu starten. Nach sechs oder sieben weiteren Treffern wird ihn Zelda mit ihrer Magie unten halten, sodass ihr irgendwann den letzten Treffer landen könnt. Gut gemacht, nach Ganondorfs Niederlage kann in Hyrule wieder Frieden einkehren. Und Link ... nun, der hat eigentlich keine große Wahl, als Zelda die Zitadelle der Zeit schließt, und muss wieder sein normales Leben als normaler Kokiri-Junge führen.

SCHLOSS

Aufgrund von Vorgaben seitens Nintendo, die verhindern sollen, dass 3DS-**Zelda**-Spielern zuviel Spannung vorweg genommen wird, müssen wir euch darauf hinweisen, dass der letzte Teil der Lösung anhand der N64-Fassung des Spiels erstellt wurde. Aber keine Sorge – auch damit gelangt ihr bestens bis zum Abspann des Spiels.

Teleportiert euch zur Zitadelle der Zeit. Zelda gibt euch die Lichtpfeile und wird dann gefangen genommen. Begebt euch nun zum Schloss. Ihr müsst hier sechs Räume passieren. Stellt sicher, dass ihr viel Magie-Energie für eure Geisterpfeile übrig habt.

Der Geisterraum
1. Sammelt die Silber-Rubine auf.
2. Verpasst dem ersten Kristallschalter einen extrastarken Schlag und benutzt eine Krabbelbombe am zweiten.
3. Schießt einen Feuerpfeil auf das Netz an der Decke und richtet dann einen Lichtstrahl auf das Sonnenemblem auf der linken Seite.
4. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Waldraum
1. Benutzt Dins Feuerinferno an den Fackeln und einen Feuerpfeil auf der Fackel über der Tür.
2. Benutzt Gleitstiefel und Enterhaken, um die Rubine einzusammeln.
3. Feuert einen Lichtpfeil aufs Herz.

Der Wasserraum
1. Zerstört die Eisatmer und schmelzt das Eis mit dem blauen Feuer.
2. Drückt den zweiten Block ins Loch und benutzt den ersten, um euch durch das rote Eis zu bringen. Schmelzt es mit dem blauen Feuer und schlagt mit dem Stahlhammer auf den Schalter.
3. Feuert einen Lichtpfeil aufs Herz.

Der Schattenraum
1. Benutzt einen Feuerpfeil, um die Fackel auf der rechten Seite anzuzünden.
2. Passiert die Plattformen.
3. Aktiviert nochmals die Fackel und geht die Treppen rechts entlang, um die Handschuhe zu bekommen.
4. Benutzt das Auge der Wahrheit, um zum Schalter zu gelangen.
5. Feuert einen Lichtpfeil auf das Herz.

Der Feuerraum
1. Sammelt die Rubine ein.
2. Feuert einen Lichtpfeil auf das Herz.

Der Lichtraum
1. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die Fledermäuse zu zerstören.
2. Spielt Zeldas Wiegenlied.
3. Sammelt die Rubine auf.
4. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die versteckte Tür zu finden.
5. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz. Vor dem Kampf gegen Ganondorf solltet ihr die letzte Fee hinter dem Schloss besuchen. Ihr findet sie hinter dem Felsbrocken-Abschnitt. Benutzt beim riesigen Block am Ende die goldenen Handschuhe, um den Weg freizuräumen. Sie gibt euch eine schützende Barriere um eure Energieherzen herum, durch die Gegner nur die Hälfte des normalen Schadens anrichten. Ganondorfs Schloss ist nichts anderes als ein riesiges Treppenhaus. Ihr müsst allerdings auf dem Weg nach oben durch einige Räume gehen. In jedem dieser Räume trefft ihr auf zunehmend stärker werdende Gegner. Habt ihr alle Areale überwunden, fängt das Schloss an zu bröckeln. Folgt Zelda und weicht den herabfallenden Felsbrocken aus!

ZELDA SPEZIAL

STECKBRIEF
Name: Max Drews
Alter: 18 Jahre
Wohnort: Wuppertal
Lieblings-Spieleserien: Pokémon, Professor Layton, Ace Attorney
Erstes Spiel überhaupt: Pokémon Gold für den Game Boy Color
Beruf: Schüler
Berufswunsch: Journalist

UNGLAUBLICH! DIESER LESER HAT NOCH NIE ZELDA GESPIELT!

Dass es so etwas gibt?! Max Drews (18) schreibt in seiner Freizeit Berichte für das Pokémon-Nachschlagewerk www.pokewiki.de und hat noch nie im Leben ein The Legend of Zelda-Spiel angefasst. N-ZONE hakte nach.

Hi Max! Wenn man wie du so viel Zeit mit dem Spielen von Pokémon-Editionen verbringt – braucht man da überhaupt noch andere Games?
Natürlich verbringe ich einige Zeit mit dem **Pokémon**-Spielen, allerdings sollte man nicht glauben, dass ich ausschließlich diese Serie zocke. Meine Sammlung an Wii- und DS-Software erstreckt sich über ganz verschiedene Genres, etwa Denkspiele wie **Professor Layton** oder Jump & Runs Marke **Mario**. Ich kenne mich also in verschiedenen Bereichen gut aus. Wenn man nur **Pokémon** spielen würde, wäre es auch ganz schön langweilig: Die Mehrspielermöglichkeiten sind in Schwarz und Weiß zwar erweitert worden, aber meiner Meinung nach immer noch nicht ausreichend, um einen Abend mit Freunden zu verbringen. Da muss dann schon mal das gute alte **Super Smash Bros. Brawl** her. Das ist übrigens das Spiel, das ich am häufigsten gespielt habe: Seit 2008 sind es schon beinahe 180 Stunden. Wer kann das überbieten?

Verbindest du also überhaupt nichts mit der Zelda-Serie?
Doch! Die **Zelda**-Serie steht für mich für ein exzellentes Spielerlebnis, das durch das Zusammenspiel von Erkunden und Kämpfen zustande kommt, wobei das Erkunden klar im Vordergrund steht. Außerdem gibt es von Spiel zu Spiel genügend Neuerungen, um jedes davon einzigartig und nicht langweilig werden zu lassen. Auch die Story, auf die seit Herrn Aonuma verstärkt Wert gelegt wird, liefert einen Anreiz, wirklich jedes Spiel zu kaufen und das Schicksal von Link – sogar auf zwei Zeitebenen – zu verfolgen.

Wie kam es dann eigentlich dazu, dass du noch kein einziges Zelda-Abenteuer durchgespielt hast? Keine Zeit? Keine Lust?
Dass ich noch nie **Ocarina of Time** gespielt habe, hat einen ganz simplen Grund: Meine erste Heimkonsole überhaupt war die Wii, die ich mir 2008 angeschafft habe. Alle vorigen, so auch das Nintendo 64, sind an mir vorbeigegangen – leider. So musste ich ganz automatisch auch auf Spieleperlen wie **Super Mario 64** und eben **Ocarina of Time** verzichten. Über die Virtual Console der Wii habe ich einiges davon nachgeholt, aber den Fokus verstärkt auf Mario gelegt, sodass ich mittlerweile sowohl das erwähnte **Super Mario 64** als auch **Paper Mario** gespielt habe. **Zelda** habe ich aber komischerweise nie heruntergeladen. Eine gute Sache, wie sich jetzt herausstellt: So kann ich das Abenteuer auf dem 3DS von Anfang an genießen und Storydetails aus erster Hand erfahren.

Wir nehmen doch mal stark an, dass du das verpasste Nintendo-64-Abenteuer Ocarina of Time auf dem 3DS nachholen wirst – oder etwa nicht?
Aber natürlich, das Spiel ist bereits vorbestellt. Ich kann auch gar nicht sagen, was mich am meisten daran interessiert, ich denke, es ist einfach das Gesamtpaket sowie natürlich die Zelda-typische Spielspaßmischung, die ich schon erwähnt habe. Der 3D-Effekt sowie die weltweite durchschnittliche Gesamtwertung in Höhe von 98 % heben meine Vorfreude zusätzlich. Ich werde quasi das erleben, was alle anderen Spieler von **Ocarina of Time** schon 1998 erlebt haben – nur noch viel schöner als damals.

Danke fürs Gespräch und viel Spaß beim Streifzug durch Hyrule!

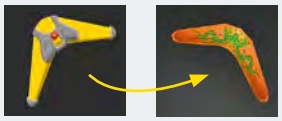
MAX KÜRT LINKS BESTE GASTAUFTRITTE

Max hat zwar in seinem Leben noch kein einziges Zelda-Abenteuer gespielt, dafür ist er in anderen Spielen schon häufiger auf Link gestoßen. Hier präsentiert er seine ganz persönlichen Lieblingsspiele, in denen Link als Gastdarsteller auftaucht.

Platz 3: Super Mario RPG

Stellvertretend für einige kleinere Gastauftritte führe ich hier das **Super Mario RPG** auf, das allerdings nur in Japan und Nordamerika erschienen ist. Dort kann man Link schlafend im Bett eines Gasthauses vorfinden, unverkennbar sind seine grüne Mütze und seine spitzen Ohren. Mario, der im Bett daneben schläft, ist es allerdings nicht möglich, mit ihm zu interagieren: Geht er neben das Bett, ist nur ein Zelda-typischer Klang, wie er etwa beim Lösen eines Rätsels erklingt, hörbar. Link schläft seelenruhig weiter und lässt sich auch durch Springen auf der Matratze nicht aus der Ruhe bringen.

Platz 2: World of Warcraft



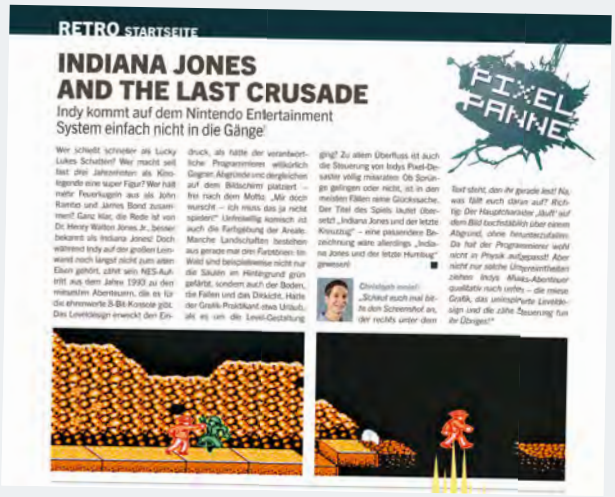
Es gibt wohl kaum jemanden, der das Massen-Onlinespiel **World of Warcraft** nicht kennt. Auch wenn geteilte Meinungen dazu existieren, ist es extrem erfolgreich, vielleicht auch wegen einiger Anspielungen auf die **Zelda**-Reihe: So erinnert ein Gnom mit grüner Mütze und dem Namen Linken frappierend an Link selbst, ebenso wie die Items, die man von ihm erhalten kann: Linkens Bumerang (siehe Bild rechts, Vergleichsbild aus **The Wind Waker** links) und Linkens Meisterschwert haben als Vorbild ganz eindeutig zwei berühmte Markenzeichen der Serie. Außerdem ähneln sich einige Quests, in denen man beispielsweise Steine verschieben muss, um an einen Gegenstand zu gelangen: Von dieser Art Aufgabenstellung wird in **The Legend of Zelda** sehr häufig Gebrauch gemacht.

Platz 1: Die Super Smash Bros.-Reihe
Schon seit dem ersten Spiel der **Super Smash Bros.**-Reihe mischen Charaktere und Schauplätze aus ganz Hyrule fleißig mit. War es im Ur-Spiel einzig Link, mit dem man kämpfen konnte, verfügt Brawl zusätzlich über Zelda, Ganondorf und Toon-Link als auswählbare Charaktere. Zelda kann sogar in ihrer Alternativform Shiek gesteuert werden.
Gekämpft wird etwa auf dem Piratenschiff aus **The Wind Waker** oder direkt vor dem Schloss Hyrule in königlicher Umgebung. Einige Items, zum Beispiel der Herzcontainer, sowie Helfertrophäen wie Tingle stammen ebenfalls direkt aus der Zelda-Reihe und wurden gelungen ins Spielkonzept integriert. In **Super Smash Bros.** finden sich insgesamt so viele kleine und große Anspielungen auf **Zelda**, dass man sie in einem kurzen Text gar nicht alle nennen kann. Insofern: Glückwunsch zum verdienten ersten Platz!

FILMBANAUSE

Unser Leser Andreas Brunner schreibt uns:

Hi N-ZONE-Team,
ich bin schon seit der ersten Ausgabe ein treuer Leser der N-ZONE, die mir bei meinem liebsten Hobby immer der beste Begleiter war. Aber ihr habt in der letzen Ausgabe (Ausgabe 170) direkt mein anderes Lieblings-Hobby angegriffen: Filme. Natürlich lese ich als alter Hase gerne die Retro-Seiten. Auf denen sah ich dann Bilder zu **Indiana Jones and the Last Crusade** und hab mir also Indiana-Jones-Fan sofort gedacht: „Cool, die haben gerade den Screenshot genommen, auf dem Indy in der dritten Gralsprüfung über den unsichtbaren Grat läuft". Dann erst habe ich den Text dazu gelesen, welcher mir die Zornesröte ins Gesicht trieb. Ich zitiere den Autoren: „Auf dem abgedruckten Screenshot läuft der Hauptcharakter über einen Abgrund, ohne herunterzufallen. Da hat der Programmierer wohl nicht in Physik aufgepasst!" – Sollte eher heißen: „Da ist der Redakteur wohl während dem Film eingeschlafen!" Klar, so ein Fehler kann nach 170 Ausgaben mal vorkommen. Und da euer Heft trotzdem noch immer das beste ist, werde ich auch die kommenden 170 Ausgaben nicht verpassen. – Christoph tut Buße und sieht sich **Indy** zur „Strafe" zwölf Mal am Stück an.


RETRO STARTSEITE

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indy kommt auf dem Nintendo Entertainment System einfach nicht in die Gänge

PIXEL PANNE

BAU DEN PROMii!

Lange Zeit ließen wir unseren Wettbewerb, bei der wir möglichst detailgetreue Abbildungen von Prominenten suchten, pausieren. Aber seit Kurzem ist der ProMii-Wettbewerb zurück!

Diesmal ist – anlässlich der geglückten Austragung des Eurovision Song Contests in Düsseldorf – ein Mii von Lena Meyer-Landrut gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst lustiges, aber auch originalgetreues Mii von der „Satellite"-Interpretin! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Einsendeschluss ist der 29. Juni 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Prinz Charles zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Johannes Zirn als besonders gelungen. Für alle, die das Mii von Großbritanniens Thronfolger auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

Mii

Pr.Charles

Hi N-ZONE-Team,

zuerst: IHR SEID ECHT KLASSE!!!
Dann: Ich war mit meiner Familie essen und über dem Türrahmen des Restaurants entdeckte ich dieses Symbol. Es hat doch eine verblüffende Ähnlichkeit zum Triforce, findet ihr nicht?

viele Grüsse und macht weiter so =)
Jennifer

Jennifer Böttcher machte bei einem Besuch im Gasthaus eine lustige Entdeckung. Aber lest und seht selbst!

ZIMMER MIT AUSSICHT AUF HYRULE!

Sascha Neitzke hat das beste Zelda-Zimmer Deutschlands. Glaubt ihr nicht? Wir beweisen es und haben mit Sascha gesprochen.

Hallo Sascha! Na, bist du schon aufgeregt, weil Ganondorf erneut in Hyrule aufkreuzt und auf eine Abreibung wartet? Wie stehst du der Neuauflage von Ocarina of Time gegenüber?
Ich freue mich riesig auf die Neuauflage – der Urlaub, um das Spiel zu zocken, ist schon genommen! *(lacht)* **Ocarina of Time** ist neben **Link's Awakening** und **A Link to the Past** mein Favorit der Serie. Remake hin oder her, aber Nintendo hat hier wenigstens am Spiel gearbeitet und es technisch ordentlich aufgewertet. Kein Vergleich zu ollen 3DS-Remakes wie **Rayman 3D** oder **Splinter Cell 3D**. Ich freue mich darauf, die technischen Neuerungen zu entdecken!

Die meisten Leser scheinen sich mehr auf Ocarina of Time 3D als auf Skyward Sword zu freuen. Warum glaubst du ist das so?
Zum einen gibt es von **Skyward Sword** bisher noch sehr wenig Material. Wie sieht Hyrule eigentlich aus? Worauf lassen wir uns ein? Vorfreude ist da schwer. Der Haupt-Kritikpunkt wird sicherlich aber die Grafik sein, die trotz des erwachsenen Link immer noch zu knuffig aussieht. **Zelda** ist für viele ein episches Abenteuer, da will die Knuddel-Optik einfach nicht passen, oder würde jemand auch in **Der Herr der Ringe** im Knutsch-Style mitfiebern? Wohl kaum. Auch **Ocarina of Time** ist jetzt etwas herziger geworden, aber immer noch erwachsen und durch die optische Aufwertung gibt es einen Grund mehr, sich zu freuen, das Abenteuer nochmals zu erleben.

Erzähle uns mehr von deinem Zimmer!
Welche Exponate sind in jüngster Zeit hinzugekommen?
Leider nicht viele. Einerseits, weil die bisherigen Objekte ihre festen Plätze haben und neue Sachen nur schwer Platz finden, und andererseits, weil die Dinge, die ich noch haben möchte, derzeit viel zu teuer oder noch nicht verfügbar sind. Dafür bekam ich aber quasi als Anerkennung an dieses **Zelda** gewidmete Zimmer einen 1,60 Meter großen **Phantom Hourglass**-Pappaufsteller von Nintendo of Europe geschenkt.

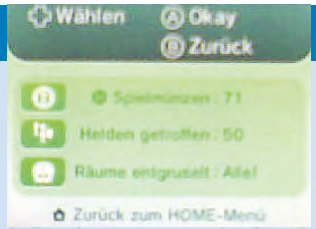
Was fehlt noch in deiner Sammlung?
Es gibt so viel Merchandising, da fehlt eine Menge. *(lacht)* Aber im Fokus wären da natürlich Figuren wie Dark Link, Wolf Link mit Midna, Zanto oder Darunia. Aber diese kosten bis zu 400 Euro. Das ist happig, aber die kommen sicher irgendwann mal dazu.

Dann mal viel Erfolg und halte uns auf dem Laufenden, was den weiteren Aufbau deines Zelda-Zimmers betrifft!

MISSION: 100 SKULLTULAS

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser mit dem größten Fortschritt im Nintendo-3DS-Minispiel „Rette die Krone!". Wir beglückwünschen Jan-Tobias Maurer zu einer – das Beweisfoto belegt es! – vollständig entgruselten Konsole mit 50 getroffenen Helden. Super gemacht!

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser, der am schnellsten alle 100 Skulltulas in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** sammelt. Es gilt die Absendezeit eurer E-Mail. Bitte fügt unbedingt einen Fotobeweis bei und schickt das Ganze per Mail an redaktion@n-zone.de!



N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Offenbar verlangten wir in der letzten N-ZONE recht viel von euch. Gefragt war ein Foto, auf dem ihr einen Schuhkarton (oder ein vergleichbares Stück Pappe) in der Hand haltet, der entfernt an eine Spielkonsole erinnert. Um das Gebilde zu entwerfen, durftet ihr außerdem ein Paar Schuhe verwenden. Außerdem mussten zwei weitere Leute abgebildet sein, die ein weißes und ein schwarzes T-Shirt trugen (in Anlehnung an die neuen **Pokémon**-Editionen). Und außerdem musste eine dieser beiden Personen das 70. Lebensjahr vollendet haben. Nur fünf Leser haben die Aufgaben erfüllt, nämlich Florian Korth, Michael Fritzmann, David Tarakanoff, Marius Hossmann und die Geschwister Maximilian und Quirin Mayer. Die selbstgebastelten Spielkonsolen sehen fantastisch aus und könnten sogar – zumindest aus Sicht der N-ZONE-Redaktion – direkt in Serienherstellung gehen. Vielleicht lassen sich die Hersteller etwas einfallen und arbeiten schon jetzt an einem Schuh-Adapter für die Wii-FB, der in Fußballsimulationen zum Einsatz kommen könnte? Man darf ja noch träumen!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte und mehr als drei Leser die Wette erfüllten, musste er – wie im Heft angekündigt – so lange durch Nürnberg laufen, bis mindestens eine Mii-Figur auf seinen 3DS übertragen wurde. Gesagt, getan! Während eines Bummels über den Nürnberger „Trempelmarkt“ traf er drei neue Kontakte, nämlich manu (aus Berlin), Ark (aus Bayern) und Cluberer66 (ebenfalls aus Bayern). Vielleicht erkennt sich ein N-ZONE-Leser ja wieder?

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem mindestens 15 Personen abgebildet sein müssen – diese Menschengruppe soll die Leute auf dem hylianischen Marktplatz darstellen.**
2. **Einer von ihnen hält eine Okarina in der Hand.**
3. **Zu guter Letzt muss eine weibliche Person eine Krone im Haar tragen – diese symbolisiert Prinzessin Zelda.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, eine Woche lang ausschließlich Eier zu frühstücken – in Anlehnung an die Dutzenden Hühner auf der Lon-Lon-Farm in **Ocarina of Time**.

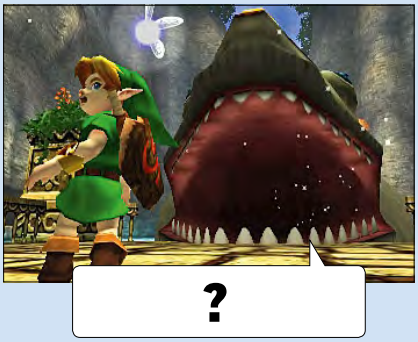
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. Juni 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Danni (Nachname nicht bekannt) die N-ZONE-Redaktion im vergangenen Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Hai in dieser Szene aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 29. Juni 2011 an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Auf Seite 19 der N-ZONE 05/11 habt ihr geschrieben, dass ihr vermutet, dass dieser merkwürdige Typ, der im Artikel über **The Legend of Zelda: Skyward Sword** abgebildet ist, Vaati darstellt. Ich finde nicht wirklich, dass er wie Vaati aussieht, denn dieser ist in seiner menschlichen Form ja eigentlich ein Minish und viel kleiner und rundlicher. Außerdem hat dieser ein vollkommen anderes Gesicht und keine weißen, sondern eher blaugraue Haare. Meine Vermutung ist, da es sich bei diesem Spiel höchstwahrscheinlich vorrangig um die Entstehung von legendären Schwertern dreht, dass es sich um die menschliche Gestalt der Schmirgelklinge aus dem Nintendo-64-Abenteuer **Majora's Mask** handelt. Ein Indiz dafür wäre zum Beispiel der Umhang der Person, denn dieser sieht genauso aus wie das Muster auf ebenjener Klinge. Außerdem ist die Schmirgelklinge auffällig schlank und lang, genau wie diese Person.

NICO GEYER

Ich habe in der N-ZONE gelesen, dass ihr bemängelt, wenn es keine deutsche Sprachausgaben in Spielen gibt. Mich persönlich stören deutsche Sprachausgaben; ich erachte sie als unpassend und teilweise hören sie sich gezwungen an. Der Kommentator bei **Super Smash Bros. Brawl** macht die Atmosphäre im Spiel teilweise kaputt. Danke für die gute Unterhaltung durch das Magazin. Ich bin sehr zufrieden!

SEBASTIAN FRANCO

Wenn ihr die Musik, die im Trailer von **The Legend of Zelda: Skyward Sword** läuft, rückwärts abspielt, werdet ihr etwas feststellen: Es ist Zeldas Wiegenlied aus **Ocarina of Time**! Was für eine geniale kleine Überraschung, die Nintendo integriert hat!

DEJAN BUSIKOVIC

Ich erinnere mich noch daran, dass in **Pokémon Diamant** die Attacke „Knirscher" eine falsche Beschreibung aufwies. Dieser Fehler wurde in den nachfolgenden Editionen behoben. All diese Fehler haben mich aber nicht davon abgehalten, weiter **Pokémon** zu spielen. Es ist und bleibt eines der besten Spiele.

NICHT BEKANNT

1 Zuerst haben wir eine AR-Karte (mit Fragezeichen-Motiv) auf den Boden gelegt und sie anschließend gegen eine Kirby-Karte ausgetauscht. Wir mussten anschließend eine AR-Karte am Computer vergrößern und als Riesen-Poster ausdrucken (siehe Bild). **2** Und voilà: Dieser lustige Schnappschuss kommt dabei heraus! Kirbys Position lässt sich natürlich wie gewohnt verändern. Auch seine Verkleidungen kann man beliebig wechseln. **3** Ohne 3DS macht die Foto-Session nur halb so viel Spaß.

XXL-Mii

Hallo liebe N-Zonies!
Ich finde euer Heft sehr interessant und spaßig. Vor allem Christophs Wette finde ich amüsant.

N-ZONE: Wir freuen uns, dass dir die Rubrik „N-ZONE wettet, dass …" aus dem Spielerforum so gut gefällt. Mit etwas Glück gehörst du bei der nächsten Wette vielleicht zu den Gewinnern – wir drücken die Daumen. Aber teilnehmen nicht vergessen!

Wird es irgendwann wieder eine Heft-DVD geben?

N-ZONE: Uns liegt es am Herzen, dass wir unseren Lesern einen echten Mehrwert bieten. So lag der N-ZONE 05/2011 beispielsweise ein Extraheft mit Tipps und Tricks zum Nintendo 3DS bei und früheren Ausgaben spendierten wir häufig Poster, Aufkleber und dergleichen. Auch eine DVD gab es bereits häufiger – das letzte Mal vor einem Jahr anlässlich der E3-Messe. Auch in der nächsten Ausgabe erwartet euch ein prallgefüllter Datenträger mit Eindrücken der Messe!

Weshalb ich eigentlich schreibe, ist die Bitte, ob ihr in einer der nächsten Ausgaben eine Riesen-AR-Karte für den 3DS als Poster im Heft beilegen könntet. Dann könnte man ein großes Mii zum Leben erwecken!

THORSTEN NILSON

N-ZONE: Deine Idee sollten wir vielleicht erst einmal näher erklären. Mittels der Augmented-Reality-Funktion des Nintendo 3DS lassen sich Figuren wie Mario, Link, Kirby oder Samus Aran in euer Wohnzimmer beamen. Der Haken bei dieser Sache ist nur: Die Figuren sind – wenn man die AR-Karten nimmt, die zum Lieferumfang der Konsole gehören – ziemlich winzig und allenfalls so groß wie eine Streichholzschachtel. Vergrößert man die Motive allerdings, druckt sie aus und fotografiert sie mit der 3DS-Kamera ab, dann treten Mario und Co. lebensgroß in Erscheinung! Unsere Bilderfolge zeigt Schritt für Schritt, wie du deine Lieblingsstars beliebig vergrößerst. Du benötigst dazu lediglich einen Drucker – am besten einen, der nicht nur das DIN-A4-Format beherrscht, sondern auch mühelos DIN-A3- oder -A2-Seiten ausspuckt. Dann kann der Spaß auch schon losgehen! Alle AR-Karten findest du übrigens zum Herunterladen auf der japanischen Nintendo-Webseite unter www.nintendo.co.jp/3ds/download/3ds_arcard.pdf.

COLOR TV GAME? WAS'N DAS?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
seit Jahren bin ich nun begeisterter Nintendo-Fan und spiele auch heute noch ältere Spiele auf dem NES und den weiteren Konsolen. Nun bin ich vor zwei Jahren vom Spielen auch zum Sammeln gekommen und habe vor Kurzem etwas über die Nintendo-Color-TV-Konsolen gelesen! Ich habe sofort Informationen zu diesen Geräten gesucht und wollte versuchen, diese auch in meinen Besitz zu bringen. Habt ihr eine Ahnung, wobei es sich darum handelt? Denn ich habe gelesen, dass es sehr selten sein soll! Ich wäre sehr froh, wenn ihr mir bei meinem Problem weiterhelfen könntet.

N-ZONE: Aber gern doch! Beim Color TV Game 6 und dem Color TV Game 15 handelt es sich um frühe Spielkonsolen von Nintendo, auf denen simple Geschicklichkeitstests wie Tennis, Basketball, Eishockey und dergleichen laufen. Die Geräte kamen Ende der Siebziger in den Handel – zu einer Zeit also, als Spielautomaten wie Pong gerade extrem populär waren. Im Tokioter Stadtviertel Akihabara entdeckte Christoph vor einiger Zeit übrigens eine originalverpackte Color-TV-Game-Konsole für umgerechnet ca. 70 Euro.

So, jetzt folgen an dieser Stelle die bekannten Lobeshymnen, die ihr schon so vielfältig bekommen habt. Kurz und knapp, ihr seid SUPER!!!!!!!!!

WILLY HOFF

ANMACHE

Liebes N-ZONE-Team,
mir ist vor Kurzem etwas Komisches aufgefallen: Wenn ich meinen Nintendo 3DS zuklappe und somit in den Stand-by-Modus schalte und dann die Oberseite meines DS Lite gegen die Unterseite vom 3DS drücke, schaltet sich der 3DS wieder ein. Wisst ihr, woran das liegen könnte?

TOBIAS BIELEFELD

N-ZONE: Du bist ja experimentierfreudig. Wir haben es ausprobiert – und du hast recht! Möglicherweise strahlt der DS

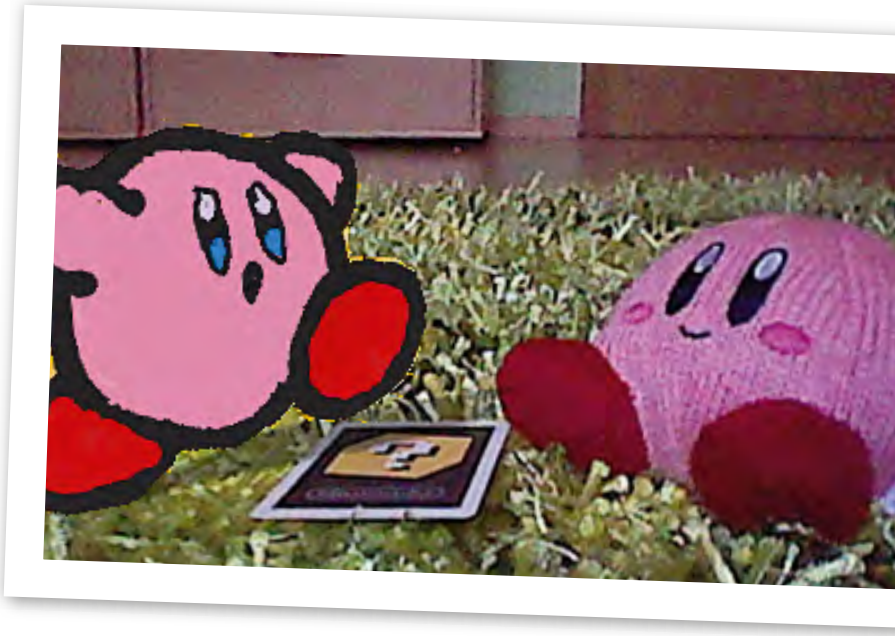
Lite eine elektromagnetische Induktion aus, die dazu führt, dass der 3DS aus dem Schlafmodus erwacht. Auf jeden Fall ist es eine lustige Erkenntnis – fast schon reif für die Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen“!

255 IST ÜBERALL!

Hallo N-ZONE-Redaktion!
ich spar mir mal die ganzen Lobeshymnen, davon bekommt ihr eh genug! Mir ist etwas Merkwürdiges aufgefallen und ich wollte euch fragen, ob ihr vielleicht des Rätsels Lösung kennt.
In mehreren Spielen von Nintendo findet man die Zahl 255: Bei **Super Smash Bros. Melee** war es zum Beispiel die höchste Anzahl an Sternen, die man für K.o.s sammeln kann, oder in **Metroid Prime** war es die maximale Anzahl an Raketen. In der aktuellen N-ZONE habe ich dann gelesen, dass die Fleißpunkte bei **Pokémon** ebenfalls maximal 255 bzw. 510, das Doppelte von 255, sind. Ich wette, es gibt noch deutlich mehr Nintendo-Spiele, in denen diese Zahl eine merkwürdige Rolle spielt, obwohl man z. B. ja auch einfach wie in anderen Spielen ein Maximum bei 999 anstatt 255 hätte setzen können. Könnt ihr mir sagen, was es mit der Zahl auf sich hat? Handelt es sich vielleicht um ein besonderes Datum (vielleicht der 25.5.?), etwa den Geburtstag eines Nintendo-Mitarbeiters?
Ich hoffe, ihr könnt dieses Mysterium für mich lösen.

MARCO PROCHNOW

N-ZONE: Wir müssen offen und ehrlich gestehen, dass wir uns noch nie über derlei Zahlen Gedanken gemacht haben. Aber es ist tatsächlich auffällig, wie häufig die Ziffer 255 in Nintendo-Spielen vorkommt. Die Telefonnummer der nordamerikanischen Nintendo-Konsumentenberatung lautet übrigens 1-800-255-3700 – auch darin ist die 255 versteckt! Wenn andere Leser noch mehr solcher Entdeckungen rund um die mysteriöse Nintendo-Zahl gefunden haben, lasst es uns wissen und schreibt an redaktion@n-zone.de!



Auch das gab's diesen Monat: David Tarakanoff knipste ein außergewöhnliches Kirby-Portrait mit seinem Nintendo 3DS (links) und schickte es uns.

JUNGER KIRBY-FAN

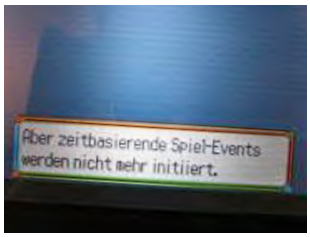
Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich sende euch ein Bild zu, welches mein Sohn (5 Jahre) von Kirby und Prinz Plüsch gemalt hat. Er ist begeisterter **Kirby**-Spieler und gerade für Kinder in seinem Alter finde ich dieses Spiel grandios. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr angemessen, da er nie von vorne anfangen muss, sondern immer weiterspielen kann. Am liebsten richtet er sich jedoch seine Wohnung ein und um.
So, das war's dann auch schon. Macht weiter so und ein frohes Pfingstfest!

DANIEL

BATTERIE LEER!

Hallo N-ZONE,
ich besitze seit Heiligabend 2003 die **Rubin**-Edition der **Pokémon**-Serie, also seit mehr als sieben Jahren. Als ich sie neulich wieder spielen wollte, kam ein Text, welcher mir sagte, dass die interne Batterie verbraucht ist und dass zeitbasierende Events nicht mehr initiiert werden. Da mein Klassenkamerad dasselbe von seiner **Saphir**-Edition berichtete, welche er 2003 kaufte, schließe ich daraus, dass die Batterien im Spiel sieben Jahre lang halten. Gibt es eine Möglichkeit, die interne Batterie wieder aufzuladen oder problemlos und ungefährlich auszutauschen?

LEON PFAFF



N-ZONE: Versierte Feinmechaniker können die Batterie zwar mühelos ausbauen und ersetzen, allerdings benötigt man dazu a) einen speziellen Schraubenzieher, b) ein gerüttelt Maß an Geschick, c) eine neue Knopfzelle – oder im Idealfall alles zusammen! Wir raten aber davon ab, selbst an Game-Boy-Modulen herumzuschrauben! Stattdessen solltest du lieber mit der Nintendo-Reparaturabteilung Kontakt aufnehmen. Dies gilt auch für alle weiteren Belange, in denen es um defekte Hardware, kaputte Spielmodule und Discs geht.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

3DS SCHON JETZT GEFLOPPT?

In Japan hat sich die PlayStation Portable den Status als meistgekaufte Konsole zurückerobert. Auch in Europa läuft der Verkauf des Nintendo 3DS nicht so rund wie geplant. Was ist da los?

Christoph: Huch? Was ist denn da passiert? Die neuesten Hardware-Verkaufszahlen aus Japan bescheinigen dem 3DS einen mauen Start. Die 3D-Konsole rangiert mit knapp 29.000 Konsolen weit hinter der PlayStation Portable von Sony, die mit 55.000 abgesetzten Einheiten fast doppelt so oft über den Tresen ging. Auch in Nordamerika ist der 3DS kein Selbstläufer: Dort rangiert das System gerade mal auf Rang 3, hinter PlayStation 3 und Xbox 360. Und selbst in Großbritannien schaffte es kein einziges 3DS-Spiel in die Top-40-Charts. Was leitest du daraus ab?

Thomas: Der Hauptgrund für die schwachen Verkäufe der neuen Hardware liegt meiner Meinung nach am derzeitigen Spieleangebot. Es fehlt einfach ein sogenannter System-Seller, sprich ein Spiel, für das die Kunden bereit sind, sich das neue Handheld zuzulegen. Zum Start-Lineup des 3D-Handhelds zählten zwar gute Titel wie **Street Fighter, Pilotwings** oder **Nintendogs**, doch die meisten Spieler waren nicht bereit, sich einen 3DS anzuschaffen, nur um diese Games in 3D zocken zu können. **Ocarina of Time** hat das Zeug dazu, die Hardware-Verkäufe anzukurbeln, doch was dem 3DS derzeit fehlt, ist ein großer **Mario**-Titel.

Christoph: Meiner Meinung nach steht Nintendo im Moment noch nicht so stark unter Zugzwang, **Super Mario** und Co. zu neuen Spielen zu verhelfen. Denn der Nintendo 3DS befindet sich erst am Anfang seines Lebenszyklus. Würde Nintendo schon jetzt ein neues **Super Mario World** herausbringen, bestünde auf der einen Seite die Gefahr, dass das Spiel floppt, weil noch zu wenige Leute einen 3DS besitzen. Auf der anderen Seite braucht Nintendo aber hochwertige Titel, um die Anzahl an 3DS-Zockern zu erhöhen. Ein schwieriger Spagat! Was meinst du eigentlich zu Satoru Iwatas Aussage, dass viele Leute zwar die Konsole haben möchten, aber noch nicht den entscheidenden Kaufimpuls verspürten?

Thomas: Meiner Meinung nach muss Nintendo in der jetzigen Phase die Spieler ansprechen, die auch bereit sind, 250 Euro für die neue Hardware auszugeben. Und das ist nun mal nicht das typische **Nintendogs**-Kid oder der Yuppie, der sich auf Geschäftsreisen die Zeit mit **Steel Diver** vertreibt. Nein, diejenigen Spieler, die Nintendo jetzt ansprechen muss, sind wir Gamer! Dazu braucht's zwar nicht gleich ein Mario-Spiel, aber dennoch ein rundum gutes Line-up verschiedener Genres und bekannter Marken. Und hier hat es beim 3DS-Start trotz **Street Fighter** und **Splinter Cell** nicht besonders viele Titel gegeben. Ich denke, dass gute Core-Games die anfänglichen 3DS-Verkäufe antreiben, bis Mario, Layton und **Pokémon** dem 3DS-Handheld den Durchbruch bescheren. Und wie muss sich die Vermarktung ändern, damit der 3DS erfolgreicher wird?

Christoph: Als ich neulich am Würzburger Hauptbahnhof durch die Tür nach draußen ging, stand plötzlich die Mitarbeiterin einer von Nintendo beauftragten Agentur vor mir. Sie gab mir einen 3DS in die Hand und klärte mich über die Vorzüge der neuen 3D-Konsole auf. Genau so wird's gemacht! Man kann den 3DS nicht einfach im Fernsehen bewerben, um die Leute zum Kauf zu bewegen. Man muss die Tiefeneffekte selbst gesehen haben! Es dürfte allerdings ziemlich knifflig sein, allen Deutschen so eine Live-Vorführung zu ermöglichen. Vielmehr ist Nintendo jetzt auf Mundpropaganda jedes einzelnen Käufers angewiesen, nach dem Motto: „Schau mal, ich habe mir neulich einen 3DS gekauft – willst du auch mal spielen?"

Thomas: Da stimme ich dir zu: Den Effekt vorzuführen ist eine super Möglichkeit, den 3DS zu bewerben – entweder durch Displays oder das Verkaufspersonal in den Läden.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 07/11
Top-Themen: **Pokémon, Naruto, Dragon Ball, Bakugan, One Piece, Clone Wars.** Mit coolen Extras u. v. m.

play³ 07/11
Top-Themen: **Batman Arkham City, Shadows of the Damned, Dirt 3, Tomb Raider, Asassin's Creed 4, Modern Warfare 3,** DVD u. v. m.

X3 07/11
Top-Themen: **Brink, Driver: San Francisco, Resident Evil: Operation Raccoon City, Dead Island, Rage, Duke Nukem Forever** u. v. m.

Games and More 07-08/11
Top-Themen: **World of Tanks,** Transformers 3**, Tomb Raider,** Lady Gaga – Das neue Album**,** inklusive DVD u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten The Legend of Zelda-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

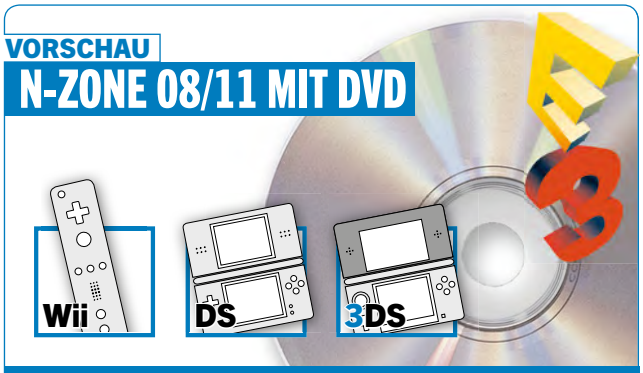
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 08/2011
AB 20.07.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

SUPER MARIO 3DS

Nachdem Link sein Debüt in 3D bravourös bestanden hat, steht Nintendo-Star Mario nun im Rampenlicht. Wir verraten euch alles zum ersten 3DS-**Super-Mario**!



NINTENDO – SO GEHT'S WEITER!

Neben allen Infos zum Wii-Nachfolger und den Wii-, 3DS- und DS-Hits von Morgen gibt's in der kommenden Ausgabe eine prallgefüllte N-ZONE-E3-DVD mit Videos und Trailern!

Was taugt das 3DS-**Resi**? Wir nehmen Capcoms Action-Kracher unter die Lupe.

Auch in der nächsten N-ZONE: Einkaufsführer, Tipps & Tricks und News aus der Community!

GRATIS ONLINE SPIELEN:

Derzeit ist das PC Games-Sonderheft mit den interessantesten kostenlosen Browserspielen im Zeitschriftenhandel erhältlich. Einsteiger und Profis finden darin alles zu ihren Lieblingsgenres wie Strategie, Sport, Renn-, Abenteuer- und Rollenspiel sowie einige nützliche Starthilfen in Form von Gutscheincodes. Viel Spaß mit den beliebtesten Gratis-Games des World Wide Webs!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

BLOODGAME

Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!

- Kämpfe auf Seiten der **Vampire**, **Werwölfe** oder **Hunter** und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
- Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
- Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!

Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!

Open Beta – Jetzt online!

www.bloodgame.de

© 2010 Playa Games GmbH

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

www.bamaward.de

powered by RAIKKO® INNOVATE.CREATE.IMPROVE.